Tot.243

《寂静岭 破碎的记忆》全剧情攻略，为您解析隐晦的故事！

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



小说回廊

最终幻想XIII

抗争命运之旅开始

UCG玩家魔鬼词典2009 特别企划

闲话年度沉迷游戏

亚洲游戏展2009 专题报道 新闻专题

山内一典、高冢新吾、原田胜弘独家访谈

Activision Blizzard鲸吞天下 特稿

2009年度 TV GAME大赏

我们的选择

媒体评选揭晓

2009年度最佳游戏中国媒体评选活动 TV GAME 大赏 媒体评选

2010.2A 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

03>

9 771008 060006

Gamehall 最终幻想XIII 精彩影像+最强BOSS视频攻略

历史的幻象 | 脉冲之旅 | 夕阳下的思念 | 回归

游戏电影 生化危机 黑暗历代记（下）| 热血最强 生化危机5 佣兵模式集会所双人体术150人全灭

本期赠品 145分钟 DVD


莱仕达™
诚招地区代理
王者至尊 "形变"天下
无敌金刚
INVINCIBLE-MEN
PXN-2933
王者至尊！（形变）天下！
深圳市莱仕达电子科技有限公司
地址：深圳市宝安西乡凤凰岗第一工业区星宏科技园
电话：0755-27960680 传真：0755-27939058
网站：www.e-pxn.com.cn 邮箱：lsd@e-pxn.com
全国统一免费服务专线：400-600-3586
游戏e家
专业游戏外设

制作 UCG全体编辑　美编 一刀&NINA　插画 八望龙崎

TV GAME大赏

2009年度最佳游戏中国媒体评选活动

本活动由GTcoupe™公司全程独家提供赞助

2009年度(暨第三届)TVGAME大赏(玩家评选)活动正在如火如荼地进行中。每天我们都收到来自全国各地玩家寄来的大量回函选票。随着时间的推移，信件数量预计将在日后呈爆炸式增长。目前，活动离截至日期还有将近一个星期。借此机会除了表达我们对玩家们热情参与和支持的感激之情以外，本期杂志我们还将为您揭晓由《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及levelup.cn三家国内专业游戏媒体共同参与评选出的“2009年度TVGAME大赏(媒体评选)”最终结果。

每年评选中，最最热门的一个头衔就是“最佳年度游戏”，同时也是我们讨论最为激烈的一个奖项。在大会议事中，每个人都给出了自己心目中的年度最佳游戏及理由。然而，奖项只有一个，经过再三权衡，这份凝结了我们对2009年TVGAME游戏总结的榜单终于出炉了，希望它和您心中的那个2009榜单有着无以伦比的契合。

参评媒体：游戏机实用技术　掌机王SP　levelup.cn

TV GAME半月刊 | 2010.2A

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



总第243期 2A

COVER STAFF

封面用图：《使命召唤 现代战争2》
封面设计：一刀

©2009 Activision Publishing, Inc. All rights reserved.



2009年度TVGAME大赏媒体评选揭晓

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

黄金眼 19
焦点 20
游戏情报站 25
排行榜 30
新作短波 38
特别企划 42
特稿 47

游戏情报站要闻

PS3游戏今年夏季开始进入3D时代 24
微软：2010年是Xbox史上最强盛的一年！ 26
微软的肌肉控制技术曝光 26
IW转战原创新作，《COD》多款新作开发中 27

前线狙击

狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 32
北斗无双 34
奴役 36



P20 焦点 AGS访谈录



P42 特别企划 闲话年度沉迷游戏



P47 特稿 Activision Blizzard鲸吞天下



P112 编辑部落 年关将至且谈“行”



读编交流 EDITOR & READER

游风艺苑 99
读编往来 100
问题小卖部 106
小编寄语 108
发售表 110
编辑部落 112

收藏者：

收藏日期：

实用技术 GUIDE & REVIEW



P54 攻略透解 寂静岭 破碎的记忆

游戏进行时 64
软硬兼施 66

攻略透解

寂静岭 破碎的记忆 54

研究中心

圣恩传说 68
最终幻想 X III 72

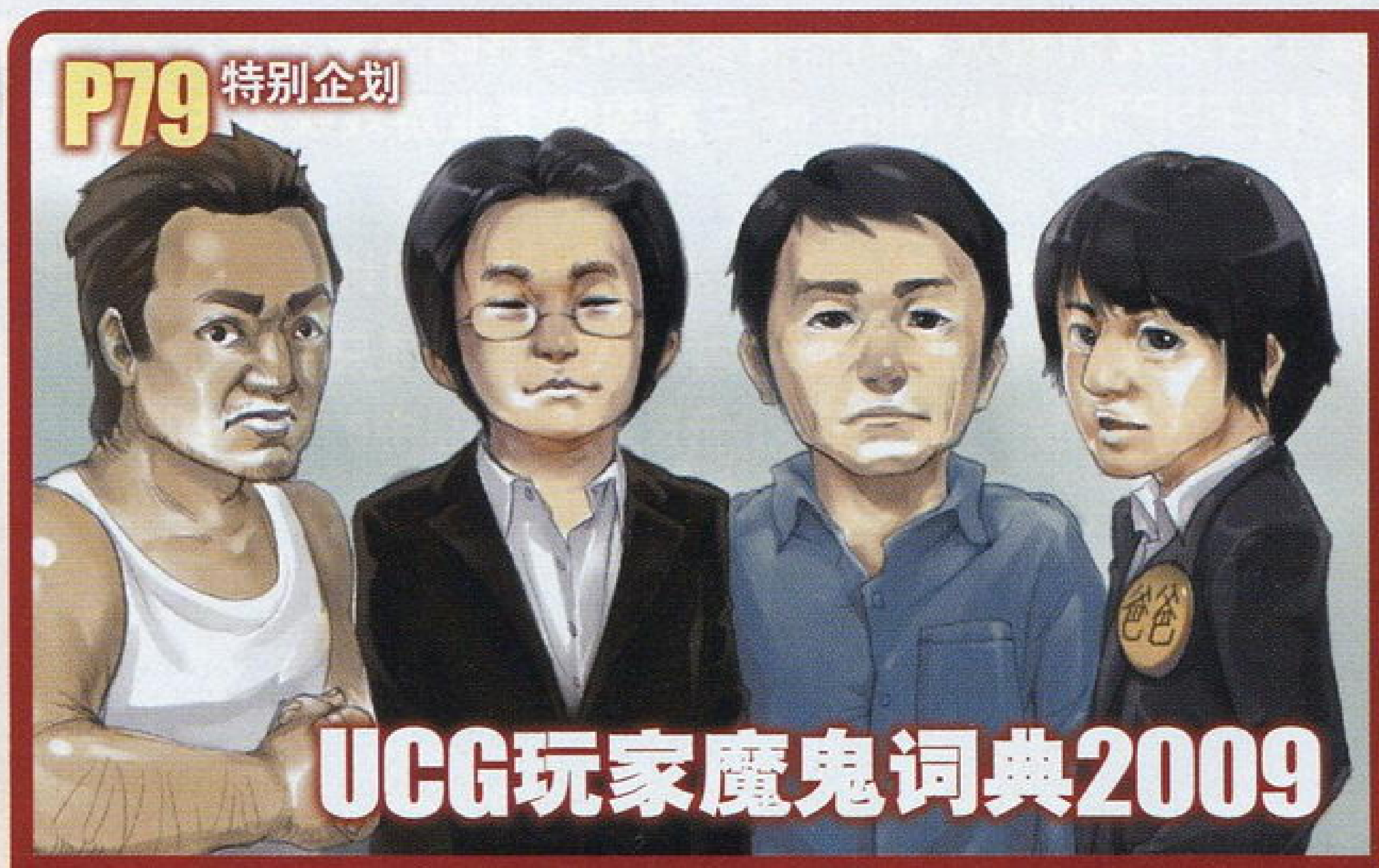


P68 研究中心 圣恩传说



P72 最终幻想XIII

游戏文化 GAME & CULTURE



P79 特别企划 UCG玩家魔鬼词典2009

特别企划 79
华立·街机新时代 84
邪魔院 86
多边共享区 87
小说回廊 90
战国天下布武 98



P90 小说回廊 最终幻想XIII


公测新焦点：开放百级上限、跨服PK争雄、免费挂机升级、谈谈情说说爱
LOONG
WWW.LOONG3D.COM
中国国民网游 3D压轴
跨年巨献
12月29日 国民公测
千人同屏更多玩家 百变玩法奇术攻城
3D城战大场面 震撼来袭
网游首创国民级服务承诺
三赔放心
运营过失双倍赔偿
盗号百分百赔偿
服务不达标赔偿
三反承诺
反外挂 反欺诈 反打钱
三反承诺
放心游戏
Baidu百度
龙官网
百度一下
马上登陆：Http://ucg.loong3d.com 领取公测新版千元财富卡
大承网络
上海大承网络技术有限公司 邮编：200051 客服热线：021-61454816
地址：上海天山支路168号虹桥电子时代广场五层 客服邮箱：loong@dacn.com.cn

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

霸 三国志大战	84

NDS

风来的西林4 神之眼与恶魔之脐	38
莉娜的工作室 修拉特尔的炼金术士	19
世界树迷宫III 星海的来访者	39

PS3

北斗无双	34 光盘
黑暗血统	19
摩托GP 09/10	41
魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗	38
尼尔 伪装者	40
奴役	36
三位一体 龙士传说 零	39
神曲 地狱篇	光盘
生化危机5	光盘
世界足球 胜利十一人2010	光盘
最终幻想ＸIII	72 90 光盘

PSP

王国之心 梦中诞生	光盘
合金弹头XX	19
机动战士高达 高达对高达NEXT PLUS	64
剑斗士 起源	40
女皇之刃 螺旋混沌	65
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	32
幸运星 网络偶像大师	19

Wii

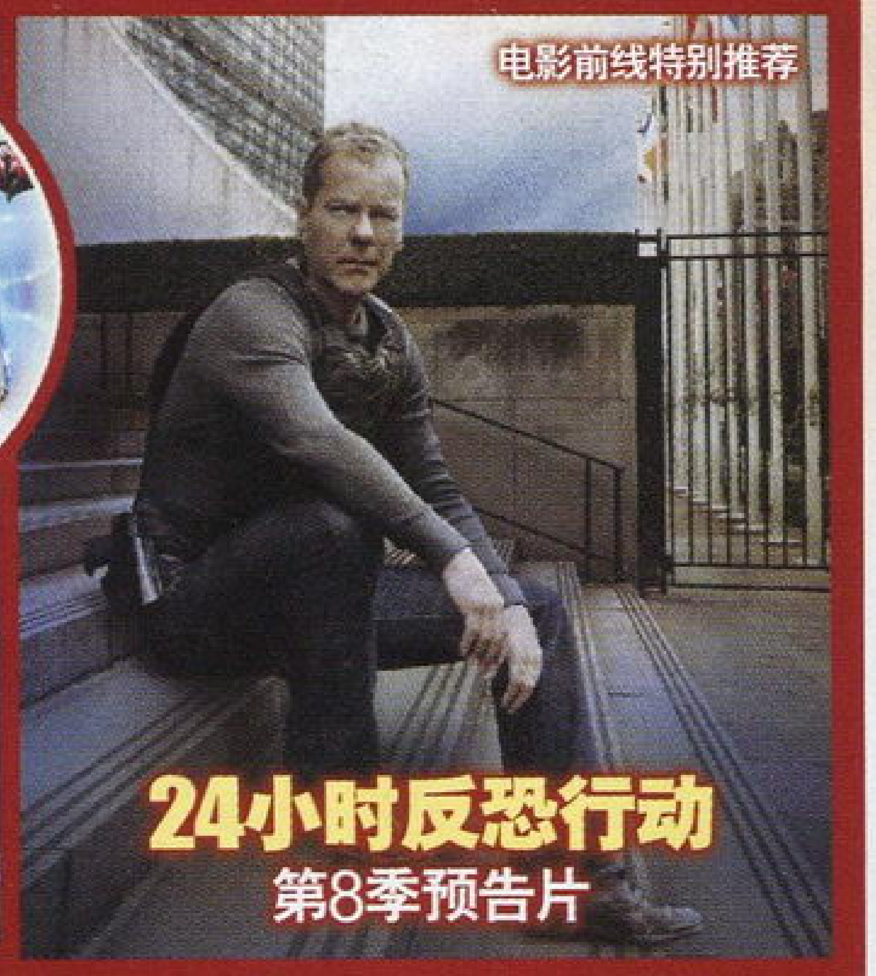
寂静岭 破碎的记忆	54
生化危机 黑暗历代记	光盘
圣恩传说	68
斩击的REGINLEIV	40

X360

北斗无双	34 光盘
黑暗血统	19
摩托GP 09/10	41
尼尔 完全形态	40
奴役	36
神曲 地狱篇	光盘
生化危机5	光盘
世界足球 胜利十一人2010	光盘
心灵杀手	41
游魂	65

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容







特别收录

最终幻想XIII
精彩影像
历史的幻象｜脉冲之旅｜回归
夕阳下的思念

最强BOSS视频攻略

神曲 地狱篇
试玩版介绍

生化危机 黑暗历代记
游戏电影（下）

一球成名2010 Vol.4

动画情报站

新作影像集锦

王国之心 梦中诞生
北斗无双
生化危机5 导演剪辑版
克里斯&谢娃新增服装演示

热血最强

生化危机5
佣兵模式集会所
双人体术150人全灭

电影前线

功夫小子｜侠骨柔情｜迷失 最终季
24小时反恐行动 第8季

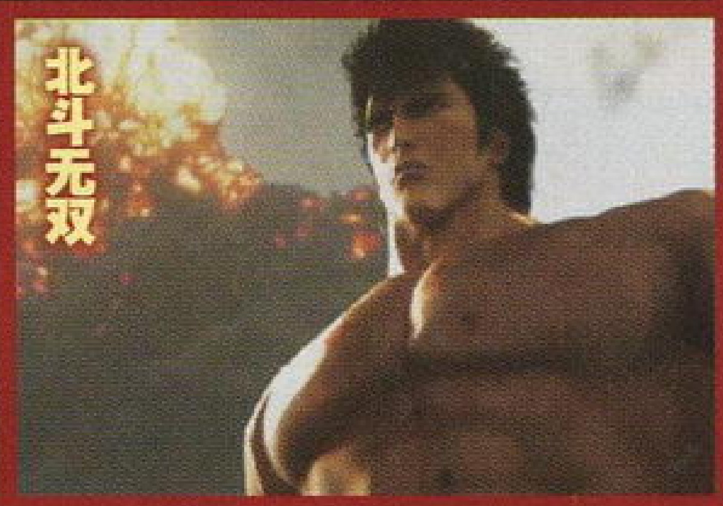
ENDING SONG

This is it
官方Music Video

本期光盘特别附赠

游风艺苑作品精选+近期游戏壁纸+《寂静岭 破碎的记忆》OST





征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！







一球成名 2010

深受玩家好评的"一球成名"栏目又回来了！从即日起，"一球成名2010"向全国的球迷玩家们征集《PES2010》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破
快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！

PC版与PS3版均可

请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn
我们期待你的参与！

入选当期**一球成名**的**玩家**均可获得本刊送出的**礼品！**

一球成名 WINNING ELEVEN HIGHLIGHTS

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，
请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2010/WE2010）并将存档以压缩包的形式发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明"一球成名"！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

寂静岭 破碎的记忆 ①	Konami/Climax ②	动作冒险 ③
Wii ④ Silent Hill: Shattered Memories ⑤		⑥ 美版
2009年12月8日 ⑦	1人 ⑧	49.99美元 ⑨
无对应周边 ⑩		⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶
王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 许浩斌
王锐愚 林思远
颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年2月1日
定　　价：人民币9.80元


名将三国
wof.the9.com
街机网游巅峰之作
横空出世
更稳定 更街机 更中国
名将三国
百度一下
the9 第九城市
TDC The9 Development Center

2009年度最佳 他们的选择



岁末年初世界各大媒体都不能免俗，对过去的一年进行盘点成为国外游戏编辑们圣诞大假之前必须要参与的最后一个大型企划。几乎每个游戏媒体都有自己的游戏评分栏目，但年终评价之时，并非根据过去的评分对所有游戏从高到低排列，然后截选其中前几名。因为，当大家站在年末回顾过去的一年时，可能会发现当初打了高分的游戏可能不值那个分数，此外也不排除一些媒体以爆冷门搏出位的可能。综合国外媒体的年末大奖评选不难发现，目前的国际新趋势是畅销的不一定拿奖，拿奖的不一定畅销，这也比较符合奥斯卡大奖的特征。毕竟群众的观点与专业人士的意见通常是有所出入的，而且批评家们似乎都在潜意识里刻意回避那些商业性作品，从而能显得不落俗套，彰显自己的高压品味。当然，本刊的大奖评选结果与欧美及日本媒体也有很多出入。他们有他们的选择，而我们有我们的选择。

文 星夜 美编 NINA

现象1 PS3的崛起

根据Metacritic网站对各媒体评分的综合统计，在2009年里，PS3正式取代X360，成为游戏平均得分最高的主机。在10款媒体平均分最高的游戏中，PS3占5款，其中包括年度最高分游戏《未知海域2》。游戏平均得分最低的主机是Wii，一方面是因为今年Wii缺乏大作，另一方面更为重要的原因是劣质游戏太多拉低了平均分。从统计表中的数据可以看到，PS3的高分游戏、出色游戏比例都是目前五大主机中最高的，在跨平台游戏中，PS3版的平均得分也赶上了X360版，例如《现代战争2》就是PS3版平均分更高。究其原因，是因为开发商已经逐渐掌握了PS3的开发环境，PS3游戏日益成熟。此外，索尼第一方数量众多的高质量独占游戏也抬高了PS3的高分游戏比例。这些高质量游戏促使PS3在2009年里创下了软硬件销量新高。PS3摆脱了优质游戏不足、游戏质量普遍偏低的困局，平台人气明显回升，在很多网站同时进行的2010年期待新作评选中，PS3游戏也是最大的热门，《GT赛车5》、《战神III》等都高居期待榜前列。

令人意外的是，在欧美销量普遍偏低的PSP游戏平均分只比X360低1分，虽然PSP的高分游戏只有1款，但低分游戏的比例也是最低的，加上中高分游戏比例较高，结果综合表现反而高于NDS。索尼今年总算是博了个满堂红。

2009各主机平均游戏得分统计表

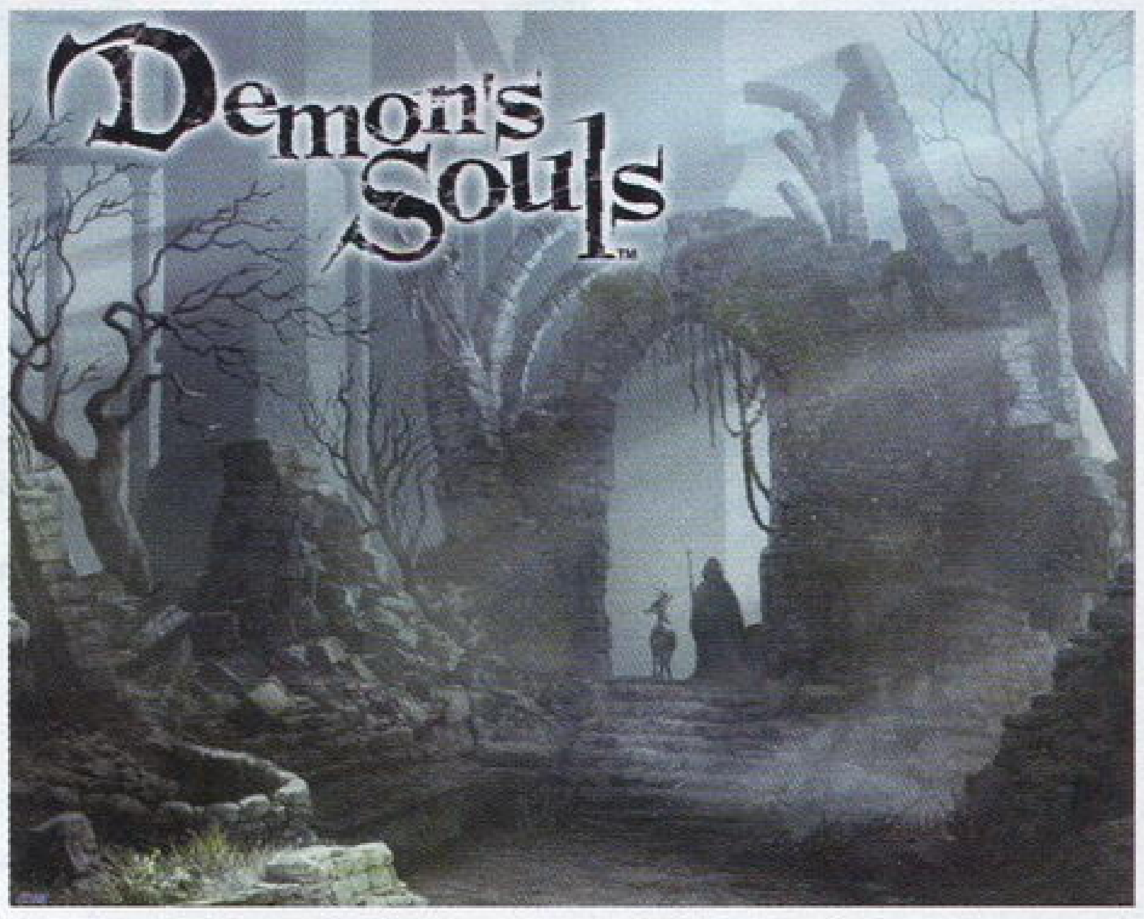
平台	游戏数量	高分	平均分	出色	中等	劣质
PS3	228	10	72.0	43%	50%	7%
X360	279	7	70.0	35%	55%	11%
PSP	125	1	69.0	36%	57%	7%
NDS	329	3	69.0	27%	62%	10%
Wii	362	1	67.0	28%	59%	13%

- “游戏数量”一栏指Metacritic资料库中2009年各机种所有进行评分统计的总游戏数量。
- “高分”一栏指平均得分90以上的游戏数量。
- “平均分”一栏指所有游戏得分的平均值。
- “出色”表示75分以上游戏所占比例。
- “中等”表示50～74分游戏所占比例。
- “劣质”表示50分以下游戏所占比例。

现象2 黑马大行其道

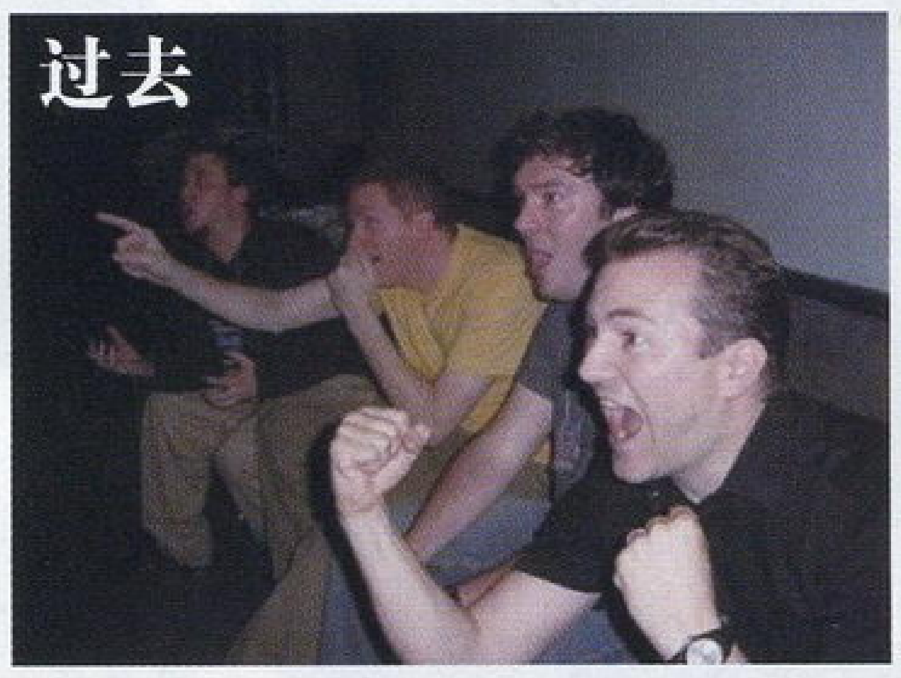
2009年末美国Spike电视台进行了游戏大奖的评选，由于评比根据是玩家投票，因此评选出来的结果被批判“只能反映游戏的流行度”。可能是因为这个前车之鉴，一些媒体进行评选时，似乎刻意避开那些热门大作。往年最畅销的传统游戏通常也是拿奖最多的游戏，例如2008年的《横行霸道IV》，而年末的评奖榜单也总是与销量榜有些相近。今年却有不少媒体开始流行制造黑马，其中以GameSpot的评选结果最令人大跌眼镜。在日本发售时无人关注的《恶魔之魂》堪称今年的头号黑马，获得了GameSpot的“最佳RPG”、“最佳PS3游戏”和“年度最佳游戏”大奖，IGN、GameTrailers等著名网站对之也有极高评价。GameSpot在其获奖理由中说：“在每个平台都充满高质量大作的一年里，这个不知名的动作RPG抓住了我们的心，至今仍挥之不去……”

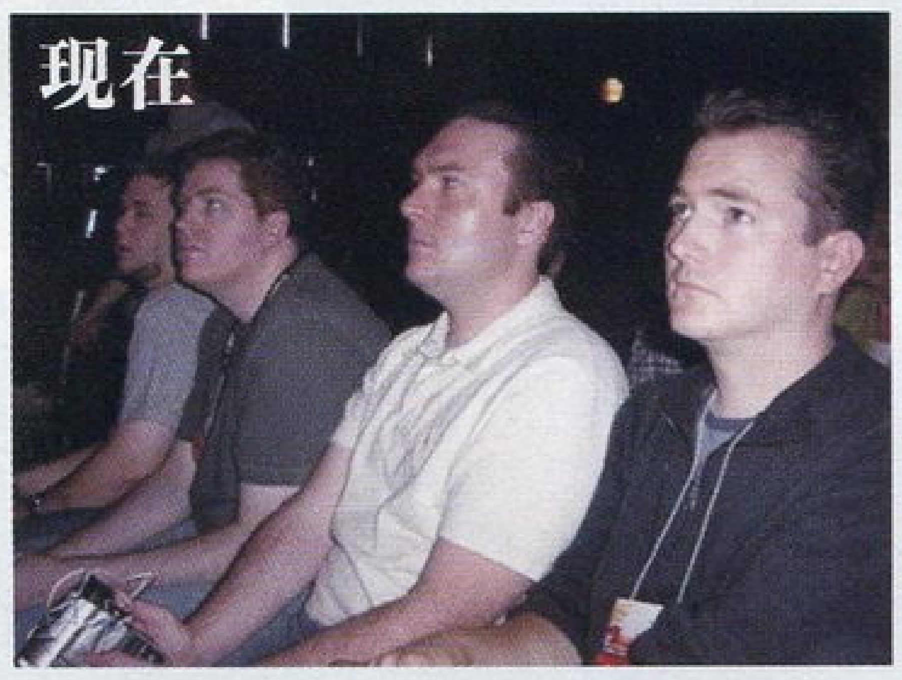
制造黑马已经成为2009年的时尚，在E3 2009的媒体评选时已经露出端倪。当时GameSpot、IGN等媒体放着《现代战争2》等超大作不理，将E3最佳大奖集体颁给了名不见经传的NDS游戏《神笔小



子》，“创新”是获奖的理由，也是黑马大行其道的原因。游戏业正在被续作统治，每年畅销与受好评的游戏大多为续作，媒体对大腕级续作的长期关注与炒作更加剧了续作现象。于是一些有影响力的媒体提出应该给原创新作更多的机会。GameSpot 今年把很多奖项都留给了新系列，所以《死亡空间 血统》打败《新超级马里奥兄弟 Wii》当选最佳 Wii 游戏，《杀戮地带 2》打败《现代战争 2》当选最佳射击游戏。虽然这使其成为有史以来最具争议性的一次年度大奖评选，但得奖名单中少些老脸、多点新面孔的目标是达到了，如果这可以给厂商增加一些开发原创新作的动力，对业界倒不失为一桩好事。

现象3 欧美媒体评分口径缩紧





对比 IMDB、烂番茄等网站的电影评分统计与 Metacritic、GameRankings 等网站的游戏评分，不难发现，动辄 90 分以上的游戏明显多于 90 分以上的电影。游戏评分的口径太宽，一款游戏动不动就被评个满分的现象过于普遍，以至于满分不再可贵，而低于 80 分的游戏简直就拿不出手。游戏的评分普遍高于电影的一个根本原因可能是玩家的忠诚度一般都要高于影迷，你可能会花 1000 多个小时玩一款游戏，而对于喜欢的电影，最多也就是看个两三遍，总共花五六个小时。2008 年满分游戏现象的泛滥达到了顶点，《横行霸道 IV》、《潜龙谍影 4》等游戏都出现了超过 30 家媒体打满分的空前盛况，此后传出这两款游戏的媒体评分都是由厂商组织媒体在其安排的住所集中游玩评测得出，分数中难免掺杂了厂商灌输的水分。这几起事件导致游戏媒体的公信力集体受损，在此之后，GameSpot 和 IGN 都明显缩紧了游戏评分的口径，给分“吝啬”了许多，满分游戏几乎不再出现。

现象4 日本满分游戏泛滥



在欧美媒体缩紧评分口径的同时，日本媒体却在批量制造满分游戏。与欧美由《GameInformer》杂志和几大游戏网站把持游戏传媒业的处境不同，日本的游戏传媒是由《FAMI 通》独霸，《FAMI 通》的评分最受关注。过去《FAMI 通》的评分被视为公正客观的代表，但近年来正遭到越来越多的质疑，尤其是 2008 年一口气评出 3 款满分游戏后，质疑之声四起。因为之前 10 年评出的满分游戏也不过 6 款。而在 2009 年，《FAMI 通》更是评出了 4 款满分游戏。这些满分游戏几乎都在《FAMI 通》杂志上进行了十几期的连续大篇幅报道，有人认为拿满分的原因与其支付的广告费数额有关，但连续报道数十期、总页面至少数百页的《最终幻想 XIII》并未拿满分。也有人认为《FAMI 通》放宽评分口径的原因是“振兴低迷的日本游戏业”，通过炒作高分游戏提高玩家的购买欲。当然具体原因是该杂志社的内部机密，一切都只是猜测，不过《FAMI 通》的评分较为偏向任天堂的主机却是事实，NDS 和 Wii 总共已有 6 款满分游戏，几乎是其满分游戏总数的一半。其实满分游戏的多少只能反映一个媒体评分口径的松紧，与其客观公正性无关，只是《FAMI 通》突然改变其评分口径，而且任系游戏数量明显太多，难免令人感到蹊跷。

FAMI 通历年满分游戏

1998年： 塞尔达传说 时之笛（N64，任天堂）
1999年： 灵魂能力（DC，Namco）
2000年： 放浪冒险谭（PS，Square）
2003年： 塞尔达传说 风之杖（NGC，任天堂）
2005年： 任天狗（NDS，任天堂）
2006年： 最终幻想XII（PS2，Square Enix）
2008年： 任天堂全明星大乱斗X（Wii，任天堂）
2008年： 潜龙谍影4（PS3，Konami）
2008年： 428 被封锁的涩谷（Wii，Chunsoft）
2009年： 勇者斗恶龙IX（NDS，Square Enix）
2009年： 怪物猎人3 tri（Wii，Capcom）
2009年： 猎天使魔女（X360，SEGA）
2009年： 新超级马里奥兄弟Wii（Wii，任天堂）

现象5 娱乐型奖项增多



今年 GameSpot 在设置传统的机种奖项和游戏类型奖项的同时，增设了不少“特殊成就奖”以及比较有娱乐性的“可疑荣誉奖”。这么一来很多原本拿不了奖的游戏也都纷纷露脸，这与本刊历年的娱乐型奖项和年度盘点的性质类似，目的是对那些并非大作，但存在亮点的游戏进行表彰，并且让读者知道他们在特定方面所做出的努力与贡献。这也进一步反映了欧美媒体支持原创游戏的态度。奥斯卡大奖可以让很多文艺片的商业价值大增，为电影业的艺术创作提供动力。如果游戏媒体的年度评选也可以起到同样的作用，那么评奖活动本身“择其优者而赏之”的目的才算是实至名归。

GmaeSpot 2009 最佳游戏名单

最佳X360游戏： 刺客信条II
最佳PS3游戏： 恶魔之魂
最佳Wii游戏： 死亡空间 血统
最佳PSP游戏： 横行霸道 唐人街战争
最佳NDS游戏： 横行霸道 唐人街战争
年度最佳游戏： 恶魔之魂

IGN 2009 最佳游戏名单

最佳X360游戏： 刺客信条II
最佳PS3游戏： 未知海域2 纵横贼道
最佳Wii游戏： 新超级马里奥兄弟Wii
最佳PSP游戏： 啪嗒嘭2
最佳NDS游戏： 横行霸道 唐人街战争

Gamespy 2009 最佳游戏名单

最佳X360游戏： 横行霸道 自由城轶事
最佳PS3游戏： 未知海域2 纵横贼道
最佳Wii游戏： 新超级马里奥兄弟Wii
最佳NDS游戏： 塞尔达传说 灵魂轨道
最佳PSP游戏： 小小大星球
年度最佳游戏： 使命召唤 现代战争2

GamePro 2009 最佳游戏名单

最创新游戏： 神笔小子（NDS）
最榜的系列再造： 杀戮地带2
最佳新系列： 边境之地
最佳剧情表现： 未知海域2 纵横贼道
最佳没人买游戏： 横行霸道 唐人街战争
最佳授权游戏： 蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院
最佳大众向游戏： Wii Sports 运动胜地
最值得下载游戏： 暗影恐惧
最冒险游戏： 使命召唤 现代战争2
最惊喜游戏： 恶魔之魂
年度最佳游戏： 刺客信条II





2009年 E3展，Infinity Ward的《使命召唤4 现代战争》被吉尼斯世界纪录大全授予“全世界最流行的网络游戏”。而在E3展上发布的《现代战争2》获得满堂喝彩，使得《现代战争2》成为一款“没有悬念，不可能失败”的游戏，以至于游戏发售之后除了销售火爆的新闻之外，基本没有什么太多与评价游戏素质有关的话题出现，大家都忙着玩游戏去了。

2009 TV GAME 年度游戏

2009年度游戏

使命召唤 现代战争2

PS3 X360

全球范围内的标杆级作品，无冕也是王！

或许媒体机构都怕别人说自己“俗”，或许刻意回避《现代战争2》的任何游戏评选才算是一个有品位，有见地，有权威性的评选，所以今年海外多家游戏媒体和机构几乎不约而同地将各种重量级游戏奖项都颁给了《现代战争2》之外的其他游戏。作为同行的我们完全可以理解他们的用心良苦。

相对于IW开发的《使命召唤4 现代战争》这款横扫2007年各大游戏评选的核弹级游戏，《现代战争2》在进化程度上确实无法给人翻天覆地的感觉。《现代战争2》完全是《现代战争》的二度系统强化版。然而就算以今天的眼光来评判，也没有一款游戏的综合素质与游戏体验能够凌驾于《现代战争》之上，更何况是《现代战争2》？

《现代战争》改变的是横行欧美的主视角射击游戏的游戏方式和游戏节奏，这种成功的进化建立了新时代主视角射击游戏标竿。只要你体验过《现代战争》后，你会像被洗脑一样，再玩其他主视角射击就会觉得它们游戏节奏太慢，流程拖泥带水，手感不符口味。就连《现代战争》最不常拿出来夸奖的游戏画面也比其他作品超出了一大截。正所谓会当凌绝顶，一览众山小。《现代战争》犹如划下了一道一时间难以跨越的鸿沟，不但是同类游戏，就连“《使命召唤》系列”同门师兄也需要完全模仿才能继续生存下去。这个艰难的命题同样也是《现代战争2》需要面对的。

以销量来评判一款游戏的素质，在我们看来是一个极为俗气的标准。然而对于这一俗不可耐的标准，《现代战争2》完全可以不屑一顾。我们经常会为一款好游戏叫好不叫座而鸣不平，而这种扭曲的现象丝毫没有发生在《现代战争2》身上。在游戏发售前，AB预测这款游戏将创造历史，游戏销量将达到惊人的2000万套，这在当前游戏市场普遍疲软的大环境下简直就是个天文数字。虽然我们不怀疑《现代战争2》能够写下一个辉煌的数字，然而2000万的预期未免也太乐观。当游戏首发单日全球销量达到了700万套的奇迹数字出现在我们面前时，除了心生佩服之外，确实只能用“震惊”来形容。

最后，我们不得不提到《现代战争2》的引以为傲的最重筹码——网战。这是一个征服了无数新老玩家的神奇模式，也是这款游戏强大生命力的体现。在这里，你将体验前所未有的刺激感，念念不忘的成就感，以及各种意想不到的体验。在网战中游戏首次引入了网游中司空见惯的等级系统，五花八门的枪械附件和武器道具又与等级和玩家战绩环环相扣。如此众多主观和客观因素交织在一起，留给了玩家极大的发挥空间，带给玩家的体验几乎是常玩常新的。如此庞大的网战系统，听起来是那么的合情合理，并没有给人高人一等的感觉，不过目前为止只有《现代战争2》做到的这一点，在此我们只能替其他同类作品感叹：为什么当初我们就没有做到呢？

正是因为当前《现代战争2》领先其他对手太多太多，形成了完全不是一个量级的较量，这种有目共睹的优势使得《现代战争2》参与任何游戏评选一下子反而失去讨论性和话题性。无论如何，《现代战争2》全球范围内的标杆级作品，即使我们不给予它任何奖项，也丝毫撼动不了它的地位，因为《现代战争2》已经做到了即使无冕也是王！

【点评人：ACE飞行员】

2009 TV GAME 年度十佳

街头霸王IV PS3 X360

格斗天尊引爆二十年的热血斗魂



开创了格斗游戏类型的《街霸》在玩家心目中有着"天尊"般的崇高地位，而《街霸3.3》则是整个系列中的天尊，对续作造成了巨大的压力，也让《街霸》整整八年没有推出正统续作。2008年，《街霸IV》在万众瞩目之下进入街机市场，一下子吸引了大批玩家走进游戏中心，其中包括年逾不惑、淡出游戏娱乐多年的中年玩家，并有大量《KOF》、《铁拳》等玩其他游戏的高手加入其中，真正做到了海纳百川。

2009年伊始，《街霸IV》做为Capcom财年内最重要的作品，高调登陆次世代高清平台，用完美的移植度引爆了卡饭们二十年来的热血格斗魂，双机种均轻松突破百万销量，《街霸》的魅力在全世界格斗爱好者之间传染。

运用高级别的卡通渲染技术，《街霸IV》以水墨特效形成独特的画面风格，角色设计界于夸张与写实之间，突出了格斗家们强壮的体魄和力量感，奥义发动以及受创时那极为夸张的表情，让原本朴实的《街霸》在演出效果方面与时俱进。新系统"拯救与复仇"与三代的核心系统BLOCKING同中求异，让游戏在复古中寻求突破，得到了新老玩家的认可。在2009年的日本斗剧大赛中，有三个新角色进入了最终决赛，公认的传统强角反而纷纷落马，可见其平衡性也保持了"《街霸》系列"一贯的水准。家用机版诚意十足，新增了八个可使用角色，并设计了挑战性十足的单人原创模式，对网络的优化也使网战的流畅性在次世代格斗游戏中鹤立鸡群。

Capcom全方位的努力让《街霸IV》无愧于格斗天尊之名，毫无悬念的"2009年度最佳格斗游戏"。而今年，《超级街霸IV》蓄势待发，新老面孔的全面加入让角色阵容史无前例。如果这就是《街霸4.2》，那么它能否再续辉煌，请期待2010的游戏大赏为我们揭晓答案。

【点评人：胜负师】

▶心在燃烧，魂在跳跃。《街霸IV》再一次向我们证明，原来我们天生就是卡饭。



◀其实，"红眼们"在游戏中可是保家卫国的正义方，因为卫星被他人过度开采而导致气候变化，所以才被迫戴上面具。

杀戮地带2 PS3

2009 TV GAME 年度十佳

战场气氛与音乐之间的完美结合，海尔刚星的一部壮丽史诗！

相信说到《杀戮地带2》，玩家们印象中的第一反应便是"物理王"这个词了吧。记得当初第一次接触到游戏，画面当然是相当棒，特别有一关中把海尔刚星的沙尘气候表现地非常到位，那种满天灰尘、硝烟弥漫的感觉真是让人身临其境，而且所谓的"物理效果"包括空气中的粒子效果、弹痕、墙壁剥落效果以及光源等等，这些要素融入进游戏后才会让人感觉更真实。另外一个让人佩服的地方就是对AI的设计了，游戏中的敌人根本摸不清他的套路，经常会被打得上蹿下跳的，而且敌人会灵活地换位置，就算你躲在掩体后面，敌人也会从各个方向包抄，可以说《杀戮地带2》的AI算得上是目前同类游戏中最"聪明"的一个了。

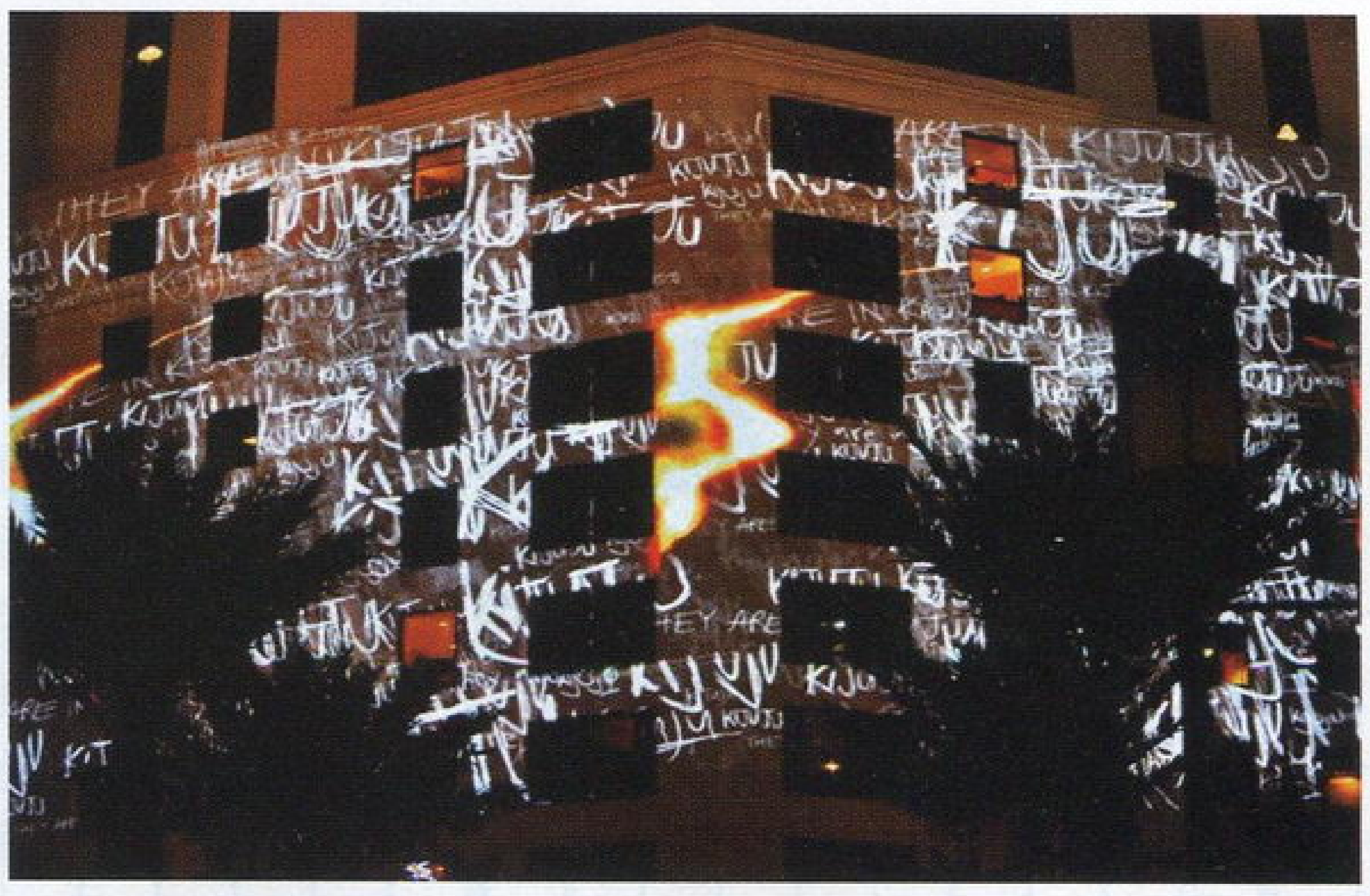
第一人称射击游戏的另一个重头莫过于网战部分了，对于这点来说，《杀戮地带2》的设计可谓是"前无古人"。网战的对抗注重的是团队的默契配合，而不是强调个人的技术，所以其平衡性是目前所有同类游戏中最为合理的，就连当红的《使命召唤 现代战争2》的网战也要望尘莫及。七大职业相辅相成、各类技能相互克制、七种模式乐趣横生。你不是一个人在战斗，当你连线进入战场，伴随着雄壮的音乐，整个人都战意高昂，引用海尔刚星战士的一句话："胜利就是我们的职责"！驰骋在战场之中，无论是冲锋陷阵、还是指挥小队前进，又或者当一个称职的医官、在高台上若隐若现的狙击手，让玩家亲身体验，让玩家扮演着对应的角色，让玩家知道在游戏中应该做什么。和其他同类游戏不同的地方就在于此，没有盲目地拿着枪乱扫一通，然后大喊过瘾，只有密切的配合，合理的战术思路，这就是《杀戮地带2》网战的精髓。

【点评人：脆薯条】

2009 TV GAME 年度十佳

生化危机5 PS3 X360

《生化危机5》在2009年用两个字就能概括，那就是“赢家”！



▲年初，在赌城拉斯维加斯，Capcom采用了一种特殊的方式来庆祝游戏的制作完成——以大楼作为屏幕，当游戏画面投影上去，巨大的“5”的LOGO顿时成为赌城五光十色霓虹灯下最醒目的图案。

当你在绞尽脑汁想着“为《生化危机5》写点什么”但又写不出什么的时候，只有两种可能，一种是能说的都说过了，另一种就是你对这游戏已不再是满怀热情。

在2009年，我们就很可能经历了这样一次在游戏情感上的大起大落。看看今年我们评出的年度十大游戏，可以发现绝大多数游戏都是在下半年发售。能够在年初发售而被我们这些喜新厌旧的人一直记得的，也就只有三款游戏，更多的游戏都成为了年末那几个AAA级的大作的“炮灰”。

《生化危机》这个在这十几年来一直陪伴我们游戏已经成为一个象征，有它的新作发售对很多玩家而言，是一个节日，也是一个钱包的受难日。因为这个游戏总是和更好的视听效果以及新的主机联系在一起。所以当我们等待了4年，终于又玩到《生化危机5》的时候，那般激动的心情可想而知——也许你也可以回忆一下你当时玩到这款游戏时投入的心情。

但是当我们冷静了，时隔9个月再来回顾这款游戏的时候，必须得承认，我们已经不再愿意把更多的赞美之词送给它——尽管我在当时的满分黄金眼里的最后一句说，“虽然2009年刚刚开始，但对于我而言，本年度的个人年度游戏已经诞生了。”

这一切，只能说是因为2009年游戏的进化远远超过了我的预期。

但此时此刻，我还是得说，《生化危机5》依然是日本游戏厂商当前最好的作品，除了因为Capcom理智地继续了三上真司的伟大之外，顺应时代的双人合作模式、高效率的游戏引擎带来突破性的视觉体验都可以说是其他日本厂商没能做到的——至少现在还没有，而——“系列销量最高的作品”，这本身就已经说明了它的地位和在世界范围内的影响力，从某种意义上来讲，《生化危机5》，又或者是竹内润，根本用不着有人对他们表示肯定，因为《生化危机5》在2009年用两个字就能概括，那就是“赢家”。

【点评人：Gouki】

2009 TV GAME 年度十佳

勇者斗恶龙IX 星空的守望者 NDS

小掌机上的大作为，系列最高销量作品确定！

作为等待了近3年的系列最新作，《勇者斗恶龙IX》对于很多热爱日式角色扮演游戏的玩家来说都是一个具有特殊意义的作品。从家用机平台到掌机的过渡不但没有失去系列作品原有的精髓，反而通过系统上的巧妙设计达到了游戏内容的无限扩充，使玩家与玩家以及玩家与游戏的互动达到了一个全新高度。简单和深刻的剧情是主线流程的最大看点，而取消同伴使用“雇佣系统”则使玩家在队伍成员的搭配上更加自由，搭配后期各种与职业相关的挑战任务，既鼓励玩家多尝试不同职业的组合，也大大促进了各职业的培养率，不同程度的玩家都能发现更适合自己的游戏方式。

“藏宝图”作为单机最大的隐藏要素绝对是谋杀玩家时间的利器，随着高等级洞穴的不断出现，新敌人、新装备、新BOSS的诱惑让你没有任何理由不将游戏进行下去，尤其是当后期与各种魔王级BOSS对战时，熟悉的人物和背景音乐都将FANS拉回到了游玩之前作品时的某个情景，带给人另一种感动。支持无线网络更新对于延长游戏的生命力同样起到了至关重要的作用，光是“一年的追加任务下载”（自游戏发售的第二周开始，每周五都会提供新的任务）就能看出官方的制作诚意，它们中大多数甚至都有各自的情节，并对游戏世界观和人物之间的关系进行补完，让玩家在完成新任务的过程中还能对游戏有更深入的了解，慢慢揭开游戏世界中不为人知的一面。



▲在日本的很多商场、地铁周围都能看到专门为《勇者斗恶龙IX》开辟的联机区域，大家都正在热火朝天地互相交换“藏宝图”，好不热闹。

【点评人：晴天】

2009 TV GAME 年度十佳

怪物猎人3 tri Wii

大胆改革的本作是系列中的一朵奇葩



▲随游戏发售推出了新颜色主机和改进了手感的经典手柄PRO，足可见其重要程度。

从沿承系列脉搏的角度看，作为家用机PS2《怪物猎人2 dos》的续作，《MH3》借着新主机更好的网络平台，为新一代猎人展现了“MH”最真实的一面——在线联机和线上猎人等级。从发展创新方面看，转嫁于Wii平台却并没有过多地使用体感操作让其保持了操作的严谨性，游戏框架部分的改革是系列自创始以来最大胆的一次尝试。因为之前的系列作品全是在保留前作全部要素的基础上进行细节调整并增加新要素，那么不客气一点说就是“全部的续作都可以看作是第一作的资料片”，而本作勇敢地“破坏”掉已经自成体系的武器谱，毫不吝啬地去掉90%的旧怪物，换来的是全新的水下战斗和怪物阵容，制作组这种敢于自我审视、无所畏惧的精神让所有猎人也精神振奋，整装出发，在全新的地图上迎战全新的怪物。

当然，对于这个“新”，也并不是所有人都在叫好，“MH”这个系列之所以能发展到如今的高姿态、大FANS群，正是因为系列的积累，一次次的进化带来的是更丰富、更庞大的怪物和装备阵容，在这次的蜕变中，义无反顾地将那华丽的外壳留在身后，说凤凰涅磐太夸张，也不太合适如日中天的“MH”名号，新生的“蝴蝶”倒是非常恰当——它展现出一股灵性，但是小巧；羽翼的花纹美丽，但是只有懂得静下心欣赏的人才能看到。系列成功的核心要素——实实在在的战斗系统（包括单挑和合作）和收集要素（包括收集素材、打造武器和升级装备）——在新作中能让人满意，水中战斗比所有人在实际玩到前所想像的笨拙形态都要好上数倍，以暴力、残忍为主旨的怪物设计也在与前作有着明显区别的前提下让人印象深刻，经历了掌机局域网集会所的朋友同乐之后，上线去与全世界的猎人并肩战斗吧！

【点评人：雷电】

2009 TV GAME 年度十佳

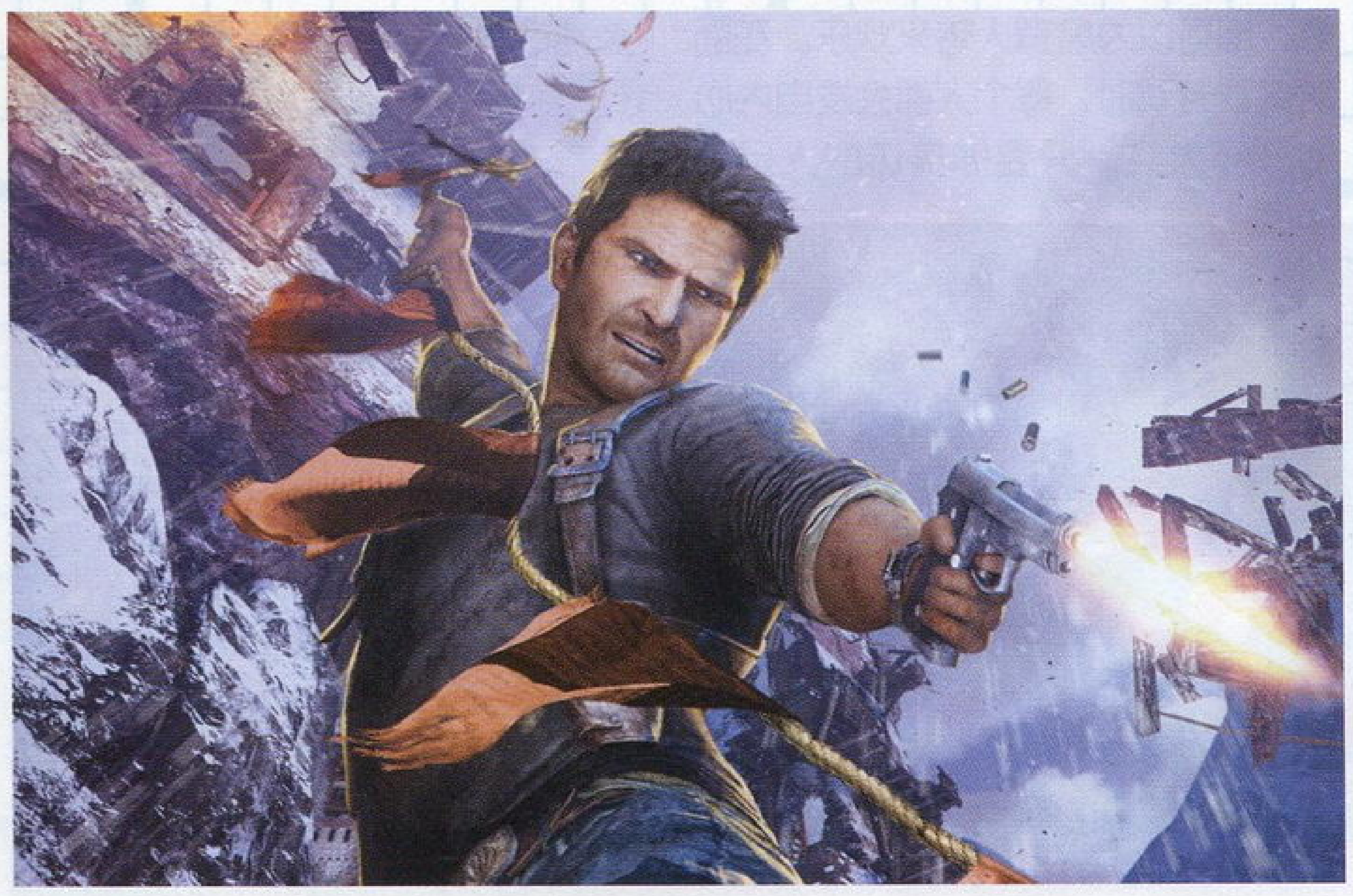
未知海域2 纵横贼道

PS3

为PS3撑起了一片湛蓝的天空！

PS3需要一款游戏站出来向着全世界玩家宣布：我们比对手更强大！

《未知海域2 纵横贼道》的问世顿时让所有PS3的反对者和怀疑者们集体失声，因为在游戏强大的表现力前，除了被它征服之外，你已经无力再做其他抵抗。在本作还没有推出之前，或许众多大作都有资格去争夺最佳画面的头衔，然而现在这个局面已经彻底改变了，因为《未知海域2》已经将评选的标准顿时拔高了一个档次。如果要在当今所有次世代游戏中选择一款画面最强的游戏，《未知海域2》绝对首当其冲。我们甚至一度怀疑这种对《未知海域2》画面的推崇一直要到本代主机结束，因为那美丽实在令人现在都难以忘怀。



在完全动态中展现激烈的战斗是许多大作都曾经尝试去表现的。比如以疾驰的火车作为场景，《分裂细胞》、《战争机器》、《杀戮地带2》等大作都用过，然而直到《未知海域2》的推出我们才认识到全动态场景如果表现出色那该有多么的可怕。爬上飞快的火车，玩家跟随德雷克通过绿油油的山林，穿越长长的隧道，最后火车居然来到了飘雪的西藏盘山铁路……说这是一段旅途也好，拿它作为互动电影也罢，总之这就是《未知海域2》的史无前例的惊人之举，这就是游戏傲人的资本，面对这种前无古人的游戏体验，自然会给予游戏极高的评价。

许多人没有去过西藏，也不曾抚摸过牦牛，对藏语更是一窍不通。就是这片自然而神秘的高原地区成为了《未知海域2》最后的冒险之地。或许你体验完《未知海域2》之后会迷上西藏这片土地，因为游戏将它做得是那样美丽。看着流淌的高原雪水我会感觉到它的清澈与寒冷；看着破败的庙宇，我甚至会担心它是否结实；相信实际的西藏会更加的迷人，令人神往。

《未知海域2》拥有无可挑剔的美丽，或许它在其他方面还没有做到尽善尽美，然而这种美丽已经足以征服我们。

【点评人：ACE飞行员】

2009 TV GAME 年度十佳

猎天使魔女

PS3 X360

凝聚动作游戏细胞的无限巅峰

桥本佑介在白金工作室担任监制一职，他是一位"神谷饭"，喜欢《鬼泣》和《红侠乔伊》，他一直希望神谷英树能制作一款全新的动作游戏，是那种能让所有人大吃一惊的作品。大约两年前，他终于按捺不住，把这个想法告诉了那位每天都能看到的同事。神谷满口答应下来，没几天就写出了第一份设计草案——以现代欧洲为舞台，包含魔女狩猎、天使等宗教元素，以女性为主角等内容在一开始便确定了下来。当然，开发小组中有不少成员有不同意见，她们认为女性主角难以融入动作游戏，也很难推广，但神谷坚定地表示，这种反差才更具吸引力和挑战性，而且他觉得"自己在创造男性角色方面已经有一定的成就了"。面对创造了但丁和乔伊的男人，这样的理由让人无法反驳。

在经历了四叶草时代的挫折之后，神谷和他的团队以无比的热情和惊人的干劲推动着开发进程，在宣传上的精心策划，让每一个预告片，每一次的制作人采访，都能恰到好处地制造话题，让神谷和他那誓要让"动作游戏再度进化"的惊世之作能始终出现在聚光灯下。而游戏的成品也没有让人失望，它凝聚了神谷和Team Little Angels全体成员的创意、智慧、张扬个性，凝聚了次世代动作游戏最活跃的细胞，它用不可思议的酣畅和无与伦比的爽快让体验者感受到了直击脑髓的巅峰感！

这就是《猎天使魔女》，2009年度最佳动作游戏、2009年度最佳原创游戏、最具话题性游戏、最佳演出效果……尽管因为这一次大赏奖项的简化，无法给贝优妮塔冠以更多的头衔，但她却毫无疑问地改变了动作游戏的格局，完全可以与《鬼泣》、《忍龙》、《战神》摆在一起并称"四大ACT"。

一位美国游戏媒体的同行在通关之后激动地说："魔女让我暂时忘掉了奎托斯！"

【点评人：胜负师】



▶如果2009，你与她只是擦肩而过，那你的2009便是不完美的。

新超级马里奥兄弟Wii

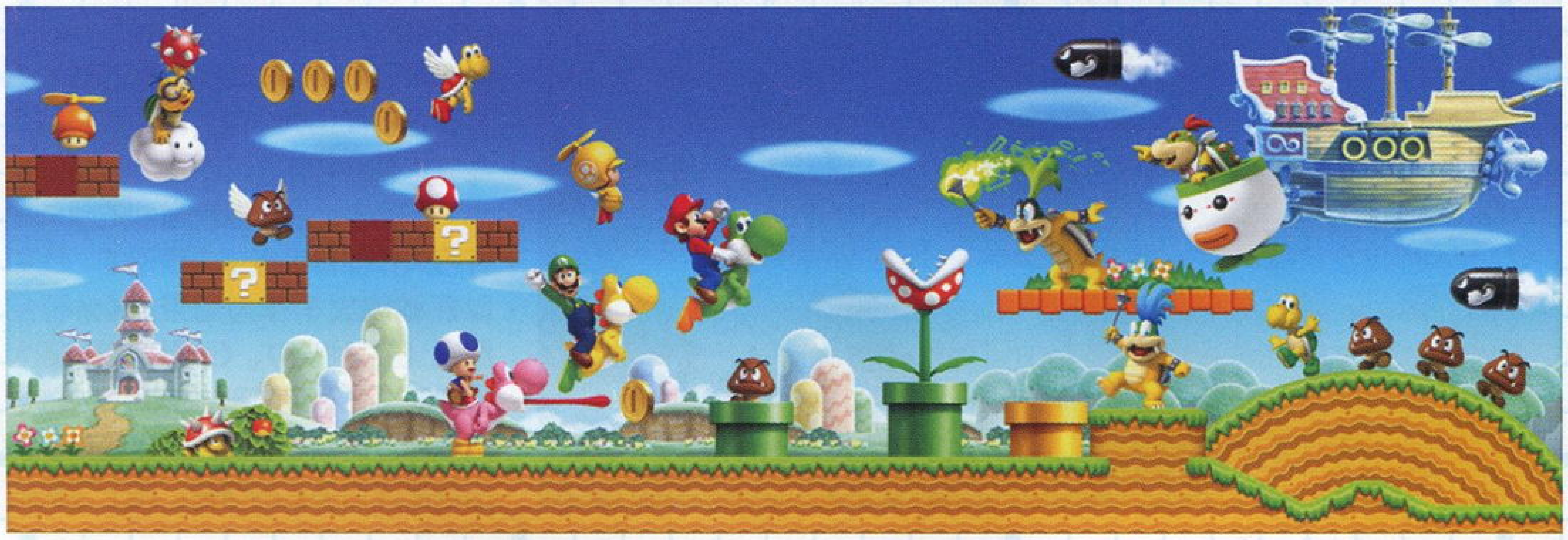
Wii

2009 TV GAME 年度十佳

将所有人的欢笑在电视机前集结。

任天堂似乎并没有着重对《新超级马里奥兄弟Wii》进行过多的宣传，但这并不妨碍她成为任天堂的新摇钱树。没错，这次游戏的主角还是马里奥，不过除了有他的兄弟路易陪伴之外，还有两个年轻的蘑菇小子也加入到新的冒险之中。“团队冒险”，这是任天堂为本作打出的宣传口号。当我们都在绞尽脑汁拼命猜想任天堂将要在自己的招牌游戏中加入哪些新创意时，这家百年老铺却用这种看似非常简单的办法让摆在面前的所有问题都迎刃而解了。游戏的内容固定不变，但随着参与人数的增加，玩家将体会到完全不同的游戏感受。这里有刺激、有挑战、有互助协作更有设计陷害。所有参与到游戏中的玩家都会有不同的反应，而将这些不同的反应交织在一起，就幻化出了一幅奇妙的画卷。多人共同参与游戏时所带来的不确定性似乎有着令人不可思议的魔力：原本想跳过宽阔的堑壕，结果却被人当成了垫脚石；为了获得悬在熔岩池上方的星星金币，为了集体的荣誉，你甚至会极为悲壮地纵身一跳，在摘取金币之后跌入万劫不复之中；当战场上只有你一个幸存者的时候，为了让冒险继续下去，原本相互陷害的玩伴甚至会为你加油鼓劲儿。她没有华丽的画面，也没有感人至深的剧情，却可以为所有人带来欢乐。在面对这款游戏时，每个人都会发自内心的开怀大笑。只要你身边的人足够多，那么我敢保证，当你开始体验这款游戏时，那么其他人都会不由自主地围过来，关注着你的下一步行动，鼓励你，甚至可能会一把夺过手柄代替你的位置把游戏进行下去。这就是任天堂所倡导的众乐乐，这也是《新超级马里奥兄弟Wii》的魅力所在。如果让我选择一款游戏作为春节期间与家人朋友共同分享，那么我会毫不犹豫地选择她！

【点评人：炎骑士】



最终幻想XIII

PS3

2009 TV GAME 年度十佳

革命性的战斗系统将快节奏的操作、策略性的战术技巧、华丽的动作效果这三要素完美地结合，创造了同类游戏的里程碑。

一个游戏能够出到第13代，这已经是一个不折不扣的奇迹。不过更难得的是，它的每一代都拥有截然不同的游戏内容。放眼整个游戏史，也只有《最终幻想》才能做到这点。和之前的7代、10代一样，《最终幻想XIII》的意义已经远远超出了普通游戏的范畴，它刷新了目前高清游戏在日本的所有销售记录，是名副其实的日本高清游戏起爆剂。在美式游戏占绝对主导的2009年，放眼整个日本游戏界，只有《最终幻想XIII》才会令欧美玩家心生艳羡。



Square Enix以实际表现证明，日本开发商的技术力并没有被欧美同行甩太远。《最终幻想XIII》的画面素质、实际帧数、读盘速度都令之前的同类游戏相形见绌，让玩家真正领略了次世代RPG的应有实力。《最终幻想XIII》绝对是日式角色扮演游戏空前的标杆，而且它创下的各种技术标准在未来相当长的一段时间内恐怕都不会被打破。

在游戏系统方面，以北濑佳范为首的设计者大刀阔斧地改革了系列之前几乎所有的设定。其中最出彩的是被称为“系列最佳”的战斗系统，职务+配置看似只是增加了L1键的使用频率，实际上是与系列传统彻底划清了界线。这一设定巧妙地将角色能力、战斗技巧和按键反应结合在一起，“玩起来像动作游戏”这句评语绝不夸张！

游戏还针对现在玩家的特点进行了很多贴心的改进，如可以随时重开、战斗结束后HP全满等等，极大方便了游戏时间不多的玩家。同时这样的设计也让设计者能够大胆地提升战斗难度，从而让玩家能够全身心地投入到游戏之中。

《最终幻想XIII》不是一个完美的游戏，毫无自由度的前半段流程尤其受到玩家非议。不过在对游戏作出“白璧微瑕”式评价的同时，我们也应该心里有数：自2008年E3展上拍肩那一刻开始，《最终幻想XIII》就注定会成为系列史上最受争议的一部作品了。

【点评人：纱迦】

2009 TV GAME

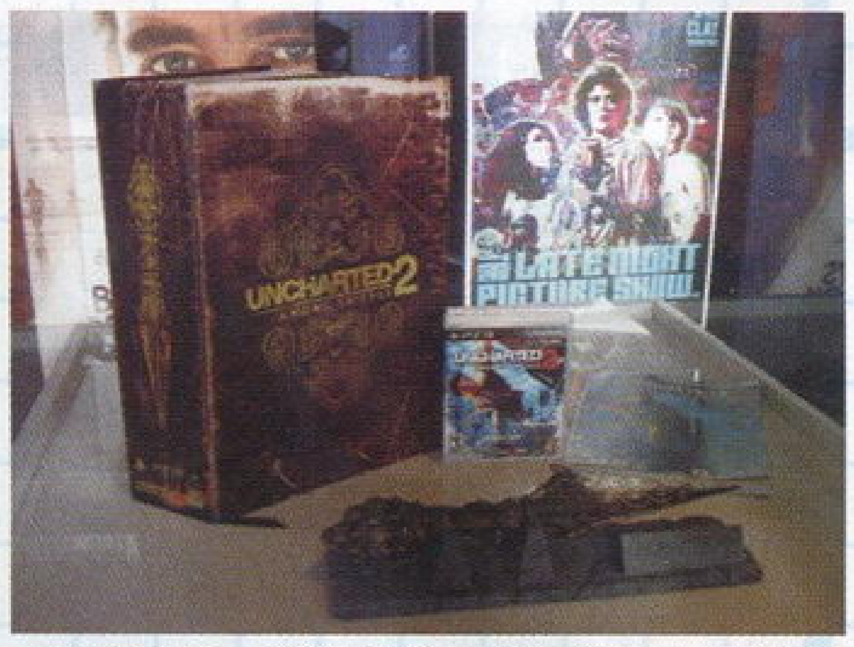
游戏机种大赏

2009 PS3 年度游戏

未知海域2 纵横贼道

2009年，PS3平台的独占游戏表现抢眼，在欧美和日本都有所斩获。海外，堪称神机"面子工程"的《杀戮地带2》算是不辱使命，而原创作品《无名英雄》也是大受好评，至于东方不亮西方亮的《恶魔之魂》更是以黑马姿态席卷欧美评论界。日本，代表着高清游戏市场和日式RPG荣耀的《FF XIII》势如破竹，为神机游戏在本土赢得了第一个白金销量，《如龙3》的叫好又叫座也让忠心耿耿的第三方守得云开见月明。

当然，《未知海域2》才是2009年PS3上真正的明星，自从在E3上博得满堂彩后，一举成为年度最受瞩目的神机独占游戏，其成品的表现也赫然成为次世代进入4年成熟期的全新标杆，让"技术的索尼"总算扬眉吐气了一把。由《未知海域2》来代言2009年的PS3平台，可谓实至名归。



▲如果拥有一套这样华丽的限定版，不把它放在客厅最显眼的位置，实在是对不起自己。

【点评人：胜负师】

提名：最终幻想XIII、杀戮地带2、恶魔之魂

2009 X360 年度游戏

横行霸道IV 自由城轶事



▲三位纵横黑白两道的大佬，哪位才是你心中的一哥？

2009年X360依然走得顺风顺水，尽管年中曾经因超薄版PS3而受到过冲击，不过很快又通过降价和捆绑销售恢复了强势。

今年跨平台简直已经成了第三方的惟一选择，再也没有独占一说，因此今年X360的独占阵容也显得不如往年豪华。不过用5000万美元换来的两个《横行霸道IV》表现极为抢眼，无论是评价还是销量都是疯好，后来还专门推出了光碟合集，X360年度游戏的头衔肯定非它莫属。日本开发商倒是为X360输送了不少炮弹，如《忍者之刃》、《梦幻俱乐部》、《真名法典II》，不过公正地说这些游戏的受众面过窄，影响力有限。当然X360玩家也不用在意这些，因为跨平台游戏依然是X360版表现更好。

独占还得靠自家。今年微软自家有两个《光环》，但明眼人都知道《光环战争》和《光环3 天降神兵》加起来也不如前年的《光环3》或去年的《战争机器2》。微软重金打造的《极限竞速3》还是表现不俗，不管明年的《GT赛车5》会是怎样，至少今年最佳赛车游戏肯定非它莫属。

【点评人：纱迦】

提名：光环3 天降神兵、极限竞速3、光环战争

2009 PSP 年度游戏

梦幻之星 携带版2

从长长的发售表上就可以很清楚地看到，2009年PSP平台上的新作数量有明显提升，虽然仍旧无法摆脱拥有和和家用机平台游戏类型相似的游戏阵容的弊端，但是经过调整的新作和本身就更适合掌机平台的一些游戏类型在PSP上绽放出自己独特的魅力。《梦幻之星 携带版2》作为经典系列完全掌机化的系列作品新作，在继承饱受好评的前作的



▲完美的进化，已经成熟的新路线，给玩家带来全新的感动。

大部分系统的基础上进一步大幅度强化，各种新要素让老玩家也有完全的新鲜感，操作也更加人性化，掌机方便联机的特性也让本来就很优秀的联机模式最大限度地发挥出来，以"《怪物猎人》系列"为先河的这种众乐乐模式正对玩家胃口，历史悠久的经典系列的影响力和内涵也使其成为当之无愧的PSP最佳游戏。《小小大星球 携带版》这种平台游戏更是非常适合"随时随地的乐趣"，不过不能联机合作过关实在让人无法理解。《GT赛车 PSP》不管是画面还是手感，在掌机上都算是极佳的模拟驾驶游戏，可惜在游戏模式上有硬伤。而《伊苏》、《我的暑假》、《心跳回忆》这些著名系列的PSP版新作都让我们看到了PSP更加美好的未来。

【点评人：雷电】

提名：小小大星球 携带版、GT赛车 PSP、 机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

2009 Wii 年度游戏

新超级马里奥兄弟Wii

当历史翻到2009年这一页的时候，任天堂的Wii主机也步入了自诞生起的第三个年头。在经历了近一年的沉默与低调之后，这座属于任天堂的火山终于猛烈喷发了。对于所有的Wii玩家来说，这绝对是丰收的一年：先有《胧村正》，后有《弧



▲游戏店外排起的长长队伍足以说明这款游戏是多么受欢迎。

光幻想曲》，刚刚送走《怪物猎人3 tri》和《SD高达G世纪 战争》，《国王物语》又携手《圣恩传说》走上前台。在这璀璨的群星之中，有一颗显得尤为耀眼，这就是《新超级马里奥兄弟Wii》。多人共同冒险，这一概念看似平淡无奇，也谈不上是什么绝妙的创意，然而却成为了这款游戏得以脱颖而出的关键元素。如果说以往的"马里奥"题材游戏已经可以让玩家充分体验到在箱庭世界冒险的奇妙感受，那么这款新作则让这种感受呈几何式倍增。质朴的画面，简单的角色造型，众人同乐的玩法以及Wii的体感操作，任天堂将自身所倡导的一切要素几乎都融入到了这款游戏之中。这是任天堂为所有玩家奉送的一款年度大礼，也是为所有第三方厂商所树立的一个模范。放眼2010，Wii的明天会更好！

【点评人：炎骑士】

提名：生化危机 黑暗历代记、怪物猎人3 tri、胧村正

2009 NDS 年度游戏

勇者斗恶龙IX 星空的守望者

NDS在今年仍然是不折不扣的掌机王者，硬件方面保持长期热卖的同时，NDSi、NDSi LL等后续机型的推出也凭借自身的性能特点大大扩展了主机的受众面，为多元化软件的销量打下了良好的基础；软件方面，各种原创游戏相较前几年更加成熟，无论是画面强化还是系统革新都能发现不少亮点，只是它们目前与名作复刻和经典系列续作的销量还是存在较大的差距，在短时间并不会出现全面超越的情况。今年的NDS大作基本上都集中在后半年发售，而《勇者斗恶龙IX》之所以获得"NDS年度游戏"的桂冠，一方面是它已在2009年年底达成了出货415万出货量的销售记录，基本上确定了年销量冠军的地位，另一方面则是它凭借系统的特殊性，毫无悬念地已经成为日式玩家在NDS上投入时间最多的游戏。最后顺带提一下今年NDS软件中最大的黑马《朋友聚集》，它虽然对于国内玩家来说并不熟悉，但是自从其发售后就一直处于日本软件市场的靠前位置，至今已经累计了230多万的销量，有望冲击2009全年NDS游戏累计销量的前三甲。

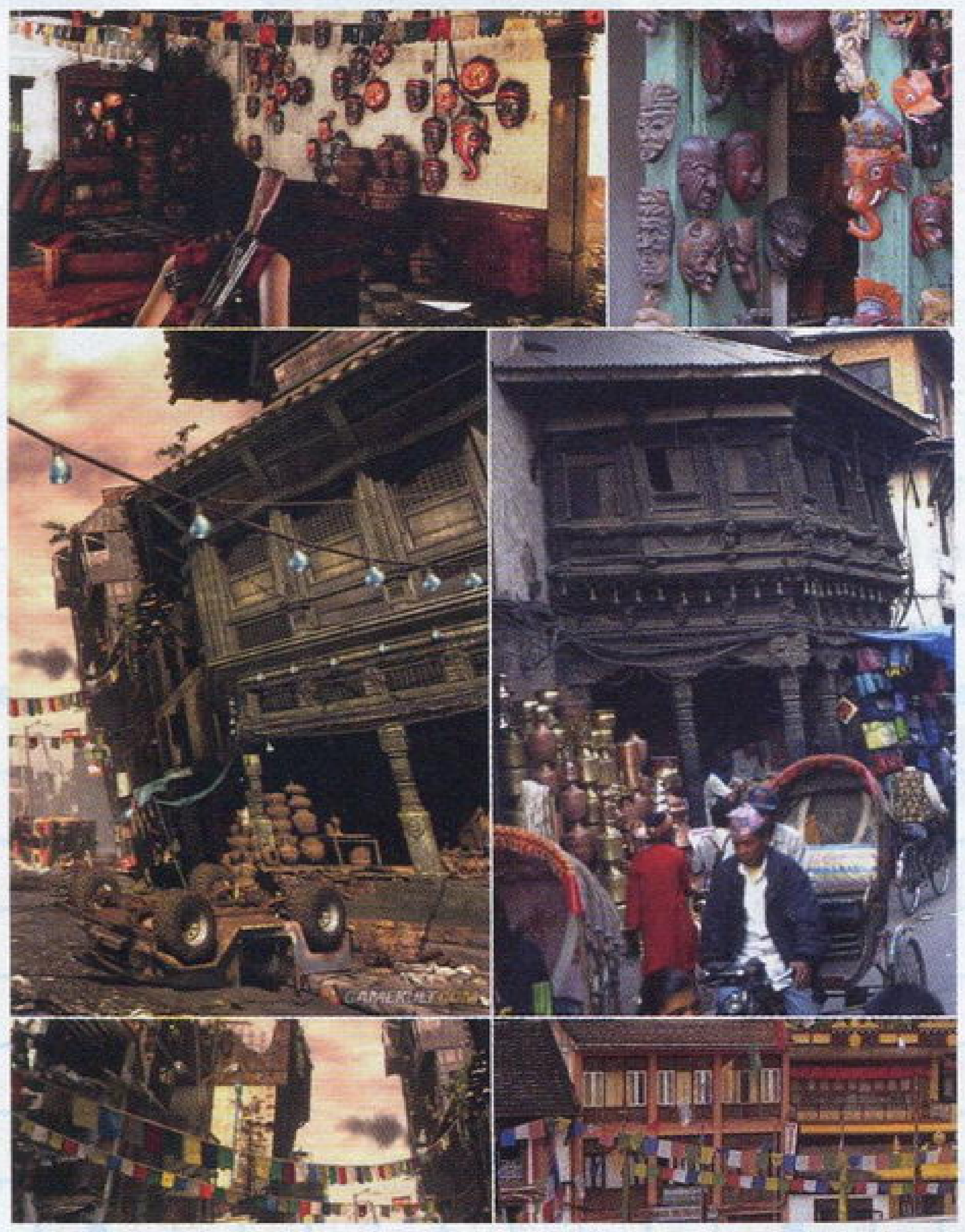
【点评人：晴天】



▲官方曾在本作突破400万出货量的时候为玩家提供了独家壁纸下载。

提名：口袋妖怪 心之金·魂之银、塞尔达传说 灵魂轨道、王国之心 358/2天

游戏图片　　拍摄图片



▲一组游戏中与现实中尼泊尔首都加德满都图片的对比，游戏设计者的良苦用心啊！



未知海域 2 纵横贼道

游戏还只是在 BETA 内测版的时候，我就已经被内测版标题画面的那段美妙的二胡独奏所打动，有时候甚至不愿意进入游戏，而是静静地坐在电视机前把这段音乐听完。

有一段时间，我们总是在抱怨现在的游戏被廉价的电子合成乐拉低了档次，偶尔听到 FC 时代那些著名的游戏的主旋律的时候，总是在感叹为什么现在就不能诞生那样经典而且过耳不忘的旋律呢？

幸运的是，今年我们有《未知海域 2》这样一款游戏，让我们能够用电影的标准来衡量它，而结果就是我们得到了一款不逊于好莱坞电影大片的游戏。

《未知海域 2》的音乐相对于游戏整体而言，可以说是起到了画龙点睛的作用，格雷格 · 埃德蒙森绝对是一位世界级的配乐大师，他与游戏团队的合作简直是天衣无缝，无论是利用音乐来表达情绪还是改变气氛，又或者是一段适时插入的小乐章，都可以用“完美无缺”来形容——哪怕只是听到标题画面中的背景音乐，你就会有一种探险的冲动。

我不知道顽皮狗公司是如何构建游戏中的世界的，写实的画面中揉进了卡通风格的色调，漂亮极了，你会有一种发自内心的认同感，见到实际游戏画面的那一刻，其实在我心中本年度最美丽的游戏就已经诞生了——有多少人和我一样，曾经站在火车顶发呆，只是为了观赏沿途的风景？就像那条广告里说的那样，“人生就像是一场旅行，不必在乎目的地，在乎的是沿途的风景以及看风景的心情。”

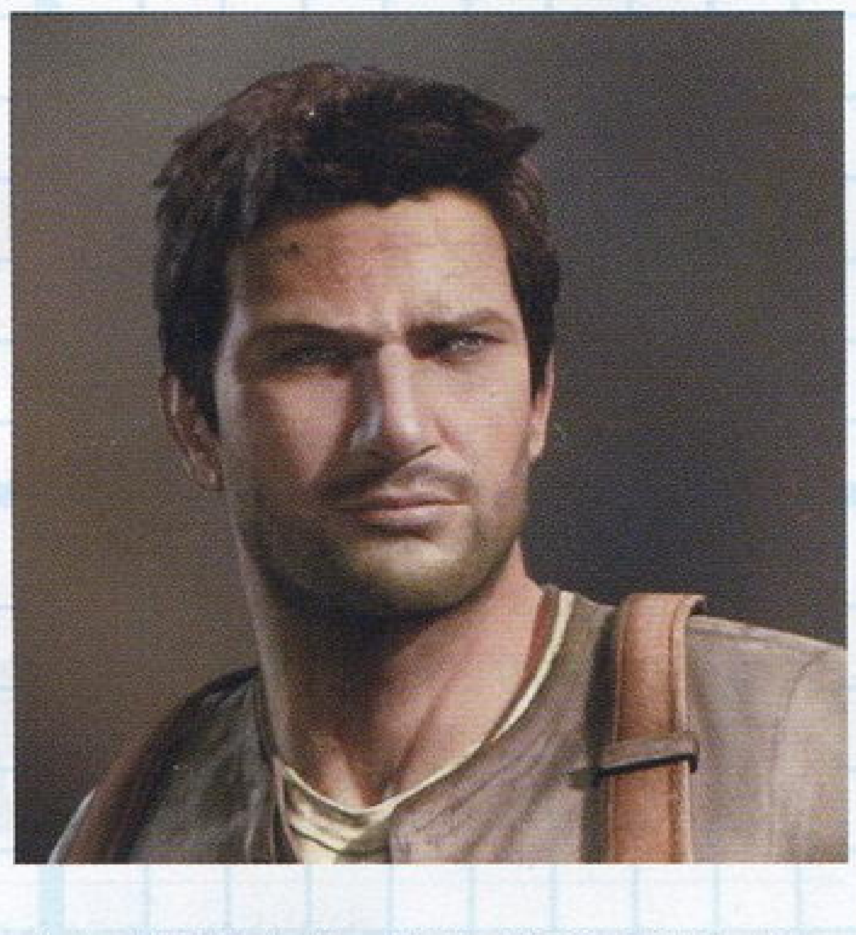
还有我几乎不愿意拿出来分享的香巴拉，当传说中的秘境出现在内森 · 德雷克眼前时，坐在电视前的我真的是用力眨了几下眼睛，以确认这一切都是真实存在的而不是幻觉。又有多少人和我一样，对西藏再次心生向往呢？顽皮狗公司似乎是在故意炫耀他们对于 PS3 机能的发掘，将《未知海域 2》的世界营造得无以伦比的复杂与美丽，很多时候你甚至会对远处的群山或者是一片充当背景的树木、石阵发出这样的疑问：有必要做成这样吗？

《未知海域 2》给 2010 年的游戏出了一道难题，如何超越这个可以用“壮丽”来形容的游戏给我们带来的视听震撼？也许只有《未知海域 3》才可以？

【点评人：Gouki】

男性角色 内森 · 德雷克





▶告别五大三粗，德雷克展现得更多得是人物丰满的个性，这张算是我们能见到的德雷克最严肃的表情了。

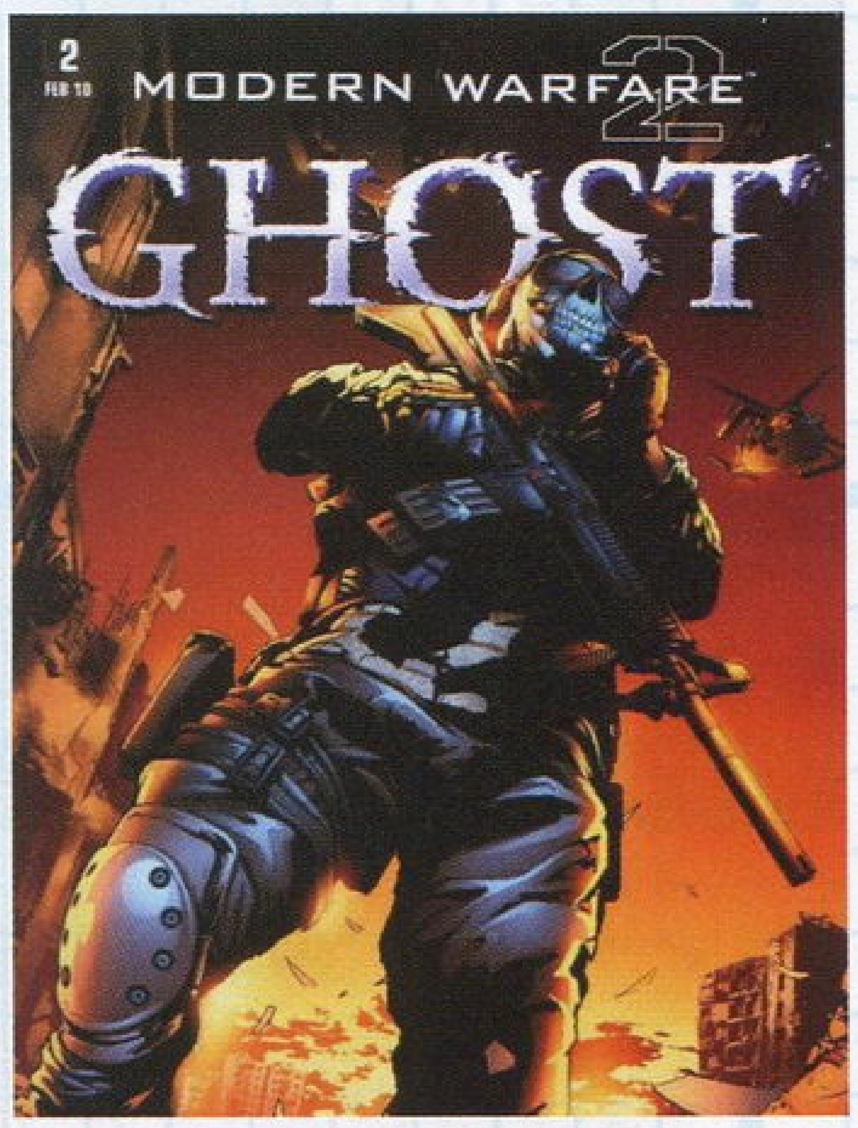
今年游戏界呈现出阴盛阳衰迹象，男性新角色表现都不算太抢眼，相比其他爷们，内森 · 德雷克的整体表现算是最为突出的男性游戏角色了。德雷克不是新人，不过因为《未知海域 2》过人的表现，作为游戏第一主角自然占尽了风光。德雷克，他是顽皮狗为我们创造的一位平民英雄，平易近人，热情友善的表现让人很快就接受了他。拥有超人般运动神经的德雷克有着匀称的身材，极度乐观向上的精神面貌让每个人都觉得他几乎不知道什么叫害怕，什么是死亡。能够在还剩下半条命的情况下依然不停的自言自语的家伙，恐怕就剩下德雷克了。幽默或许是任何其他游戏英雄都不具备的性格优势。《未知海域 2》的剧情台词非常考究，对话时人物表情刻画得极为细腻，相比之下德雷克的文化水平和性格要比其他英雄们饱满一大截。能够通过游戏认识这么活生生的一位美国大男孩，对于每个玩家来说都是非常舒心的事情。

【点评人：ACE 飞行员】

年度新面孔——GHOST

《现代战争 2》这次为我们带来了一位戏份不多，但是风头却盖过了主角的新人，他就是以以一身抢眼装备，一股过目不忘的酷劲征服无数男性玩家的 GHOST。喜爱上 GHOST 的理由很简单，他的造型代表着大兵最酷的一面，代表着一种深不可测的神秘感，代表着一种无形的威慑力，GHOST 同时也制造了一种流行。相信不少玩家见过 GHOST 后都希望自己也能戴上一顶绘制有骷髅头的反恐帽，端起一把突击步枪，展示一种威风凛凛的姿态。游戏制作公司同样对这位新人颇有好感，不但《现代战争 2》游戏主界面用 GHOST 担当背景，并且还授权推出了以其名字命名的系列漫画。GHOST 显然已经成为《现代战争 2》第一形象代言人。

【点评人：ACE 飞行员】



▲如果这张漫画封面中的 GHOST 还让你看不清楚，本期杂志封面人物 GHOST 够醒目了。

女性角色 贝优妮塔

女特工、女战士，似乎都没有魔女这份职业更有前途，更具诱惑力。当然，白金工作室的鬼才们创造的魔女，其形象也异常鬼魅。次世代的魔女不戴巫师帽，不穿长袍，不骑扫把，不在瓶瓶罐罐面前念念有词。她戴眼镜，走猫步，穿用头发变成的（时髦时现的）紧身皮衣，她有“十一头身”的傲人身材，她舞技非凡，武艺超群，在她迷离的眼神、骄傲的神态和不可思议的长腿面前，不知有多少天使前赴后继，纷纷倒下。从游戏刚公布时玩家对魔女形象的质疑，到今天贝优妮塔对女性游戏角色性感的重新定义，这充满观剧性的变化让人猝不及防，而贝优妮塔俨然成为了动作游戏领域的新女王，如同迷迭香的花语一样，成为你我 2009 游戏记忆里最深刻的一部分。

［点评人：胜负师］

■个性鲜明的魔女已然成为同人创作与 COSPLAY 的热门主题。



2009 TV GAME 年度遗憾大赏

PSP《怪物猎人》新作仍旧无期


■猎人玩家随处可见。



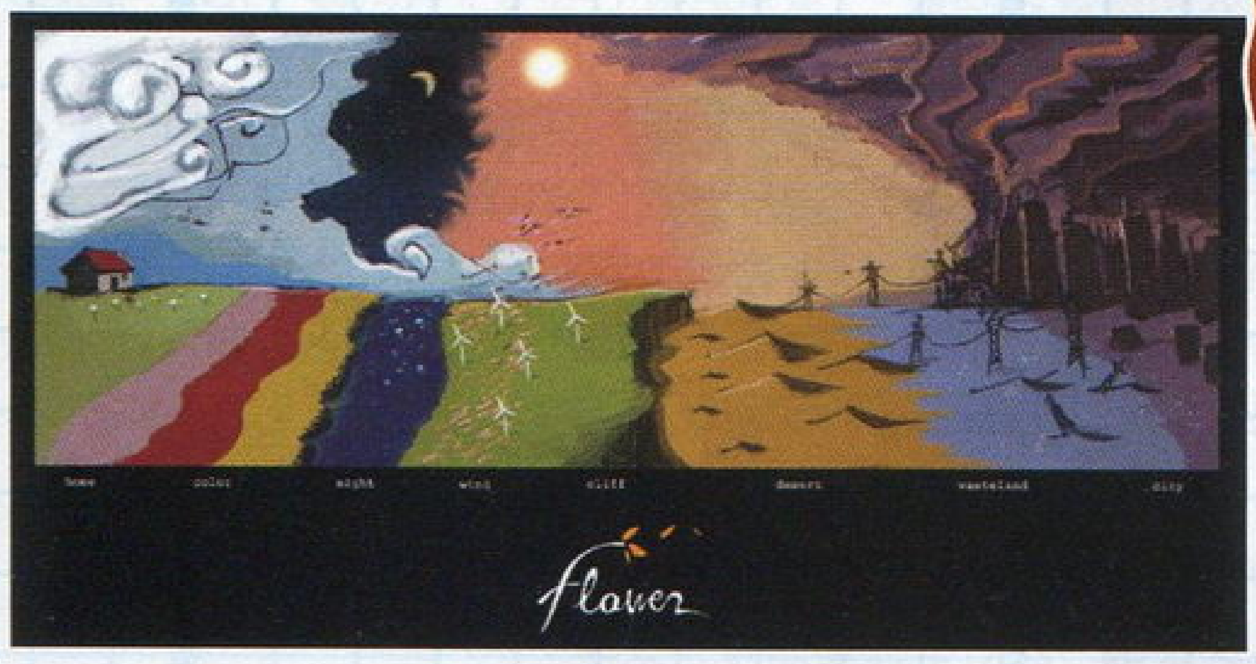
PSP 上最火的游戏系列毫无疑问是《怪物猎人》。已经拥有的三作分别与 2005 年 12 月 1 日、2007 年 2 月 22 日、2008 年 3 月 27 日推出，基本上算是一年一作了，而 2009 年 8 月 1 日的《MH3》卡住了这个时间，所以 2009 年这一年，PSP 的猎人玩家断档了，新作从 PS3 平台转移到 Wii 平台引起第一波哀怨，长时间没有 PSP 版的消息引起第二波哀怨，在接受了“第一波”这个已经确实无法改变的事实之后，“第二波”则是一个无法逃避的问题。从“到底还会不会出 PSP 版?”到“什么时候出 PSP 版?”，随着制作人一次次在访谈中透露出便携版的意向之后，这种期待越来越强烈，而且等待中的猎人们的热情丝毫不减，2009 年里，PS 家族游戏销量冠军仍旧是 2008 年的《怪物猎人 便携版 2nd G》(的 Best 版)。Best 版销量过百万，这是毫无疑问的庞大 FANS 群和绝对强劲的口碑的作用，对续作的期待度显而易见。想想自己的身边，学校、办公室、公车、公园、聚会场所等等，随处可见的捧着 PSP 的玩家中大部分都是猎人，作为一个喜欢《怪物猎人》的玩家，可以很骄傲地说，不管是日本还是国内，猎人帮这个近年来愈发强势的新晋团体都是不可小视的力量。在这一段相对的真空期内，众多模仿《怪物猎人 便携版》优秀的联机模式的作品获得了一定程度的成功，至少是能吸引住玩家的眼球。《怪物猎人》，从家用机第一作算来是 6 年，从掌机第一作算来是 4 年，从联机的方便程度和玩家之间的交流方式看，掌机的适应度比家用机大数倍，这个从广泛意义上讲在便携平台更容易普及的作品没有理由轻易放弃这个已经如此成功的模式。

在过去的一年里，很多人还在《2nd G》中奋斗，也有很多掌机玩家为了新作购入了 Wii，但是和朋友们坐在一起充满欢笑的狩猎聚会少了太多。游戏不是自己一个人对着屏幕的孤独的旅程，何时才能再次带上自己的 PSP 到朋友们中间，猎人们围成圈坐下，点一杯饮料，度过一个下午的欢乐时光呢? 我们拭目以待吧!

【点评人：雷电】

PS3 花 flower

2009 TV GAME 下载游戏大赏



◀《花》原本计划制作 8 个关卡，而成品中“风”和“悬崖”结合成了一关，而“沙漠”被删除，让人不免觉得有些可惜。

一款只有短短六关、两三个小时便可完成的游戏，往往只能用“小品”来形容，让它获得 2009 年度“最佳下载游戏”之名，可能会让不少人感到诧异。但 PSN 平台的《花》拥有这样的实力和魔力，让国内外媒体与玩家为它的卓尔不群惊叹不已。

在《花》的世界里，我们只需要利用成熟而又舒适的六轴体感功能指挥花瓣飞行，其他所有的按键（包括方向键）都只有加速这一种功能，如此简单的操作，老奶奶也能轻松掌握。《花》那种如梦似真的游戏感觉，并不完全出自于对自然景物的写意描绘以及明快的色彩运用，在空中自然平滑的浮游感为玩家的梦境起到了推波助澜的作用。

从画面风格到游戏方式，《花》具有中国游戏制作人陈星汉强烈的个人印记，无论是其下载量巨大的处女作《云》，还是展现生物进化与自然界法则的《流》(flOw)，均在短小的流程中蕴含了浓郁的艺术气息和发人深省的哲学内涵。同样的，美不胜收的《花》给予玩家心灵上的震撼很难用语言去形容，那种心旷神怡的感觉即便在一些大作中也很难体会得到。

有人说，《花》的主题是环保，的确，在游戏的最后，破败的大都市在花海的“反击”之下重现了自然的色彩，而高耸入云的钢架铁塔也变成了参天大树，我们可以明显感受到其中的环保意识。不过，一百个人眼中有一百种“花”，不同的玩家在《花》中得到的启示与感悟并不相同。比如游戏中后期风格的突变，反差之大令人惊讶，如同一帆风顺的人生中突然遭遇了重大挫折，而“风雨过后终见彩虹”的结局也令人唏嘘。

《花》之美，为 2009 年的游戏世界平添了一道难以磨灭的亮色，让很多人记住了这款“中国制造”的游戏艺术精品。

【点评人：胜负师】

MUL 蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院

2008 年，《蝙蝠侠 黑暗骑士》将超级漫画英雄电影带向新的高度，很巧的是，2009 年，又是一部《蝙蝠侠》改编的游戏，一扫动漫电影改编游戏的晦气，让玩家们眼前一亮。

有《黑暗骑士》的巨大成功，很自然地我们会认为《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》改编自电影，但事实上这款游戏在《蝙蝠侠》原作漫画的还原程度上来说，比起《黑暗骑士》都还要更胜一筹。虽然漫画版的作者兰德里 · 沃克尔在玩过了游戏之后表示并不喜欢这款游戏，因为“蝙蝠侠不会中枪，绝对不会，因为他是蝙蝠侠!”但我想这是他没有去玩玩《超人》或者《铁人》或者随便什么超级漫画英雄的游戏版的缘故——又或者，他根本没有深入游戏，自然也就不可能了解这款游戏中收录了多少《蝙蝠侠》漫画角色的资料，录制了多少关于小丑以及相关角色的音频。

游戏中的哥谭市、阿克汉姆疯人院如电影版中那样给人一种沉重的压抑感，这也正是蝙蝠侠这个悲情的黑暗英雄的真实写照。游戏中的各个角色也是以漫画原型为参考进行了最大程度的还原，蝙蝠侠“非超人”的特点使得游戏部分在设计上更容易让玩家认可“超级英雄也需要和敌人肉搏”的设定，而不像其他同类游戏那样，让超级英雄的失败显得十分滑稽。扎实的关卡设计体现了制作公司 Rocksteady 的实力，三次“噩梦”的出色表现丰富了游戏的内涵，从整体上提升了游戏的档次。我们在游戏过程中会带着对蝙蝠侠这个角色的思考，这也在表明，游戏的制作者与电影版的导演一样，都是把蝙蝠侠当成一个“人”来塑造，而不是大慈大悲无所不能的救世英雄。精彩的剧本以及出色的过场动画让游戏观赏性十足，为此我们特别制作了总计两小时时长的游戏电影，为的就是不辜负这款有史以来最出色的动漫电影改编游戏。

【点评人：Gouki】


◀虽然两人同属“黑暗系”角色，但在游戏中，张牙舞爪的小丑与沉稳的蝙蝠侠形成鲜明对比，这对宿敌的斗争将会在2010年继续。

2009 TV GAME 最佳授权大赏

《极限竞速 3》vs.《GT 赛车 5》



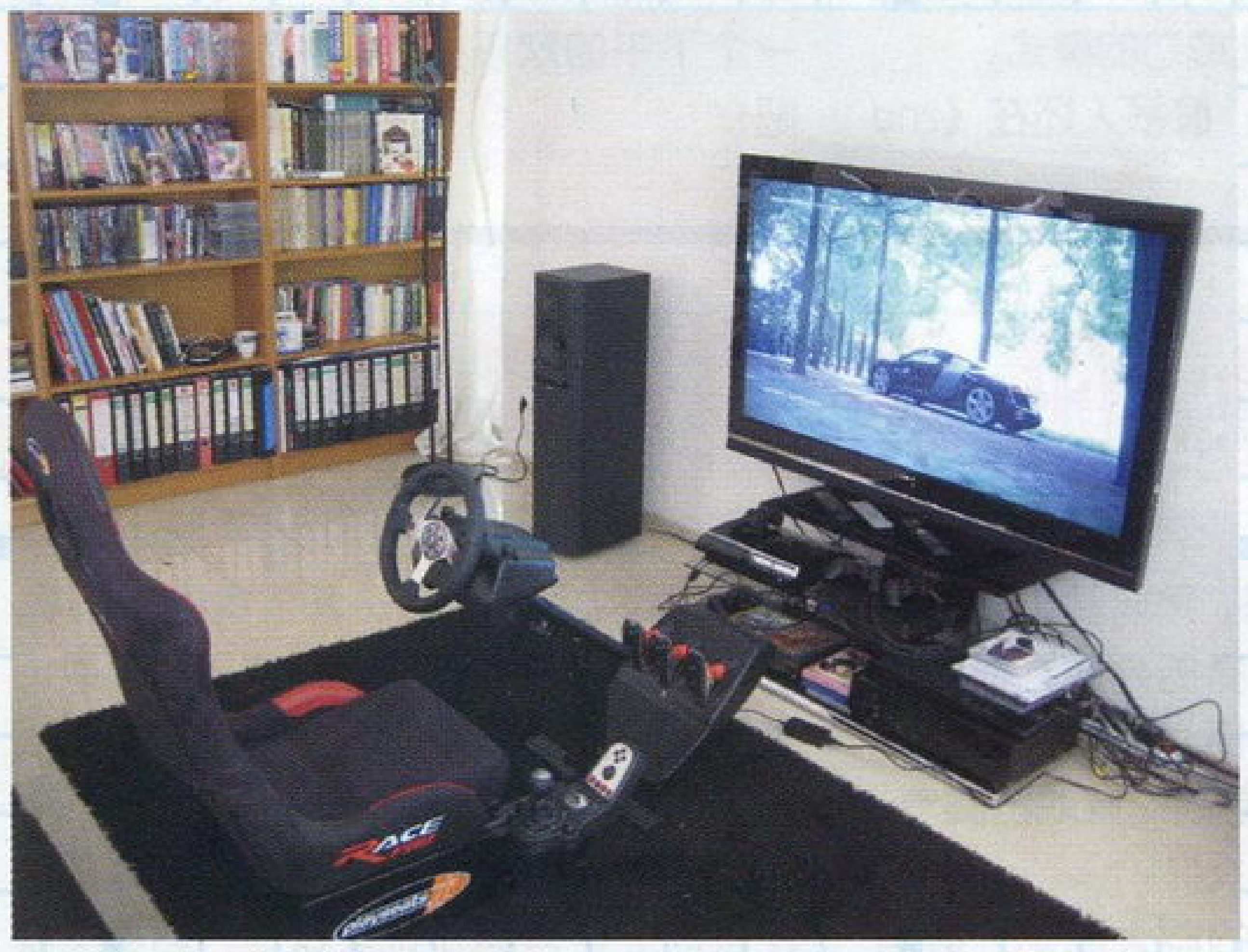


▲两个竞速游戏系列的制作人的合影。看山内一典那副“标准”的苦笑表情，这算笑里藏刀吗？



《极限竞速 3》的制作人 Dan Greenawalt 在游戏发售前说过：“我们即将推出的是一款无人可以赶超的模拟驾驶游戏，制作这个版本时（2009 年 6 月左右）我们做了一些改进，但是我们几乎改无可改了，因为还没有人做出我们这样效果的东西。从这个版本看，我们已经做出了完美的竞速游戏并且开始超越完美。”如此自信满满的宣言一出，立刻引起了广大玩家的不适，于是便有了一个讽刺意味极强的称号“改无可改 3”。虽然游戏有一些小的问题（当然，在 FANS 眼中，那都是吹毛求疵鸡蛋里挑骨头），但是游戏的整体素质还是非常对得起玩家的，不管是进化后的画面、手感还是收录的车辆、赛道，都诚意十足，而且在日后的升级补丁中修正了无换档动作的 BUG，也算是对玩家有了一个交代。

对面的《GT 赛车 5》制作人山内一典则是真正的坐怀不乱（当然，就算真的乱了也不能表现在公众面前），N 年磨一剑的《GT 赛车》成品发售老大难问题也萦绕在 FANS 心中，确定加入车损、加入天气系统、加入与 PS EYE 的互动等等制作进展和山内“还未对作品的质量满意，仍需继续研发”这样的发言让其显示出与“改无可改”完全不同的姿态，于是在小范围玩家群中针对“对手”的名字起了一个“改了又改 5”的名号。以真实驾驶模拟为主旨和游戏副标题的“《GT 赛车》系列”作品意在为玩家提供最接近真实的（游戏）驾驶体验，在一次活动的大牌子上打出了“GT>REAL”的字样，http://gt-real.jp/ 这个网站上也有同样的标语“这是超越真实的驾驶体验”（其实这本是 PSP 版的和某个活动的宣传语，我想它的实际意义应该是“在模拟真实的前提下为玩家提供现实生活中无法体验到的驾驶乐趣吧），于是新作又有了一个“比真还真 5”的名字。



▲足不出户享受模拟驾驶的乐趣。

“改无可改 3”vs.“比真还真 5”这样的年度死磕实际上无论如何显得都有些惨烈，因为“比真还真 5”明年 3 月才发售，于是“改无可改 3”死磕的对象就是《GT 赛车 5 序章》和 12 月放出的“GT 学院”新引擎演示试玩版，关于画面、手感和各种细节的对比讨论，每天都有新的主题诞生，这是软饭和索饭之间最直接的战斗，甚至在“改无可改 3”发售之后，仍旧拿试玩版出来与《GT》的试玩版进行比较以示公平。殊不知，E3 上山内也曾率领 Polyphony Digital 小组成员同去“改无可改 3”VIP 试玩派对亲自尝试对手的作品，而两个制作人在碰头时也会露出“会心的微笑”。

相比两大竞速游戏的真刀实枪的死磕，斗嘴功夫“一流”的板垣伴信和鬼才神谷英树之间的骂战从 2008 年 5 月神谷那句“我制作了 DMC 之后 3D 动作游戏没什么进化”开始就没停息过，更是在 2009 年神谷制作完《猎天使魔女》之后进入了最终阶段。“比起防御，闪避对敌人是更大的侮辱。”这是神谷的总结发言。

至于体育游戏，连年不受好评的“实况足球”也在连年进化的《FIFA》的压制下耐不住“孤独”，号称全力开发的《PES2010》试图扳回一城，最终也勉勉强强落得个与《FIFA 10》打成平手的结局。

死磕，只要不发生暴力事件，就能激发游戏厂商的斗志，正是这些在烈火中死斗的对手，让你挖掘出自己最大的潜能。站定，相向，鞠躬。2010 年，请继续死磕！ 【点评人：雷电】

恶魔之魂

对于一款游戏来说，权威媒体在游戏发售前给出的评分就是对其素质的一个综合判断，同时也起到一个市场指向标的作用。高分甚至满分作品一般都会成为玩家们相当长一段时间内谈论以及争相购买的对象，而一些中等甚至低分的作品在发售前基本就注定了其“稍纵即逝”的命运。

从评分来看，《恶魔之魂》“本应该”属于后者行列，但是这款在 2009 年 2 月发售的 PS3 上鲜有的动作角色扮演游戏，却无论在日本本土还是北美地区都获得了玩家的一致好评，一路从年头红到了年尾，而且在年末还一举挤掉红到发紫的《未知海域 2》拿下了全球著名媒体 gamespot 的年度游戏大奖，引起的话题热度超越了无数高分甚至是满分的一线大作，当之无愧为 2009 游戏界的年度黑马，而后来《恶魔之魂》得到的这些成就也着实让最早为这个游戏打出低分的《FAMI 通》汗颜。

这款游戏在发售前可以说从未有过大作的任何“待遇”，甚至在媒体上曝光次数也是非常有限的，它的知名度是靠第一批购买游戏的玩家在游戏后通过互联网等方式传播开来的，并且游戏发售一段时间后，在日本权威游戏媒体《FAMI 通》所举办的一场玩家对游戏满意度的调查之中，《恶魔之魂》更是以获得 80% 玩家的“大满意”而战胜了诸如《星之海洋 4》、《最后的神迹》等次世代家用机一线大制作。

《恶魔之魂》可以说是一款挑战玩家心志的游戏，首先其非常高的难度设置会让玩家在游戏过程中不自觉地认真起来并全身心地投入其中，应该说这是本作所特有的一种“魔力”，而投入进去之后则自然可以完全感受到其复杂多变的系统以及充满乐趣的联机体验，所以这就造成了一个非常奇妙的现象——凡是玩过这款游戏的玩家都对其赞不绝口，几乎毫无负面评价，这也是很多一线大作都无法达到的。 【点评人：白夜】



▲一位白金玩家的评价：《恶魔之魂》是踏着自己尸体通关的游戏。

神谷英树

2009 TV GAME 年度制作人 大赏



神谷英树和他的作品一样，总是透着一股张狂的味道。那句：“《鬼泣》诞生7年来动作游戏没有任何进化。”令人不由想起天不怕地不怕的但丁。而与但丁一样，神谷英树确实有嚣张的本钱。他总是不愿开发续作，永远在向原创新作挑战，而由别人接手的续作总是比他的游戏矮一大截，从《鬼泣2》到《红侠乔伊2》，都证明了神谷英树的作品离开他之后就像失去了灵魂，再也无法找回那种独特而畅爽的感觉。

2009年神谷英树与板垣伴信的口水战成为业界最为人津津乐道的话题之一，由于游戏的宣传需要，总是一副光头形象的神谷英树频繁出现于各种媒体，并且总是以他的嚣张言论令人回味无穷。神谷英树的大嘴巴得罪了不少人，但他的游戏令人无法不为之信服。和他的所有游戏一样，另类的《猎天使魔女》是一个只有亲自玩到才会令人由衷折服的游戏。人们对它的态度从最初的怀疑转为最后的惊喜，当你操作贝尤妮塔在至高的快感中铲平天使魔物时，可能会想起神谷英树说过的那句话：“《猎天使魔女》将会是《鬼泣》发售以来动作游戏的又一次革命。”

采访过神谷英树的记者都说他其实是一个非常平易近人而充满幽默感的家伙，绝非不可一世的狂人。只有在提到自己的作品时，他才会留下嚣张言论，那是一种自信的张狂。【点评人：星夜】

如龙3

2009 TV GAME 最高效率 大赏



多年前铃木裕率领大队人马，投入70亿日元，用数年时间打造了《莎木》，结果却成为世嘉历史上败得最惨的一次游戏投资。从此之后，世嘉再也不敢开发规模巨大的沙箱式游戏——直到名越稔洋提出了《如龙》的开发提案。世嘉之所以批准了《如龙》的企划，除了游戏更具娱乐性，情节更具戏剧性之外，另一个更重要的原因是名越稔洋可以用低得多的预算完成这个游戏项目。在该作发售并大卖80多万套之后，名越稔洋开始了系列化的征程。同样的概念、同样的设定让开发团队能驾轻就熟，游戏开发成本得到控制，即使是平台进化到PS3，即使是要建造一个高清化的全新舞台，名越稔洋依旧可以让他的团队效率发挥到最高。

当日本开发商不停地抱怨PS3游戏开发难度高、次世代游戏制作成本高昂时，名越稔洋和他的团队埋头苦干，用不到一年的时间完成了《如龙3》，创造了日本业界的游戏开发效率新纪录。虽然《如龙3》的画面不算太好，但工程量之大至少远大于某开发三四年的某NDS国民级RPG。游戏的开发成本主要是支付给开发人员的薪水，《如龙3》只需支付一年的薪水，开发成本应该不会太高，因此游戏销量超过50万套时世嘉举办了多种庆祝活动，应该是赚到了不少的利润。如今名越稔洋已经是世嘉的游戏研发部最高负责人，在他的带领下，世嘉对高清次世代游戏的热情有目共睹。【点评人：星夜】



2009 TV GAME 年度硬件 大赏

PS3

2008年末Square Enix在《勇者斗恶龙IX》的一个发布会中透露Wii的《勇者斗恶龙X》正在开发中，人们纷纷哀叹PS3大势已去。那时PS3销量完全垫底，软件表现也不理想，看起来前途一片渺茫。时隔一年，人们惊讶的发现，PS3非但没有沉沦，反而一路高歌猛进，以2009年9月1日发售的超薄PS3为标志，PS3销量击败X360，超越Wii，首次登上家用机销量榜首。10月之后Wii降价反击，PS3退居次席，但全球销量仍然稳居X360之上。2009年，PS3是销量增速最快的主机，诞生了年度得分最高的游戏（《未知海域2》）、最大的黑马（《恶魔之魂》）和日本高清游戏的救星（《最终幻想XIII》）。PS3本身就是2009年业界最狂野的黑马，它告诉人们曾称霸业界的索尼实力尚存，它让人们逐渐相信E3 2005那一场用CG堆积起来的华丽视觉盛宴可能并非镜花水月，而PS3将有10年生命周期的宣言也并非失败的托辞。【点评人：星夜】

MMV



2009 TV GAME 最努力 大赏

在竞争日益激烈的游戏业，小公司的生存日益艰难，尤其是在市场规模并不大的日本，二线发行商们进退维谷，MMV就是其中最典型的代表。日本的高清平台不争气，而任天堂的主机至今仍很难容纳第三方的游戏。高清是死，低清也是死，这让MMV公司上下笼罩于愁云惨雾之中，社长和田康宏在博客中“流泪满面”，哀求玩家们行行好关照一下他们的Wii新作《国王物语》。可惜博同情也改变不了MMV的处境，《国王物语》首周销量不到5000，最终销量不到2万。2009年MMV总共发行了20多款游戏，没有一款达到10万销量，半数以上销量都不到1万。据和田康宏透露，MMV的处境非常危险。但充满勇气的MMV仍然会继续努力，新的一年他们将会把重点向高清游戏转移。我们谨祝MMV一路走好，更多游戏销量突破……1万套！【点评人：星夜】

Love Plus

2009 TV GAME 真实女友 大赏

游戏发售前谁也没有想到，就是这么一个看似再普通不过的恋爱游戏，居然会在被各类美少女游戏惯坏的日本宅男群体中引起如此大的反响。“只要有便利店和《Love Plus》就能活下去！”这样一句夸张且不靠谱的广告语没想到在生活中却变成了现实。游戏卖得火，各种画册、CD以及周边同样出奇地畅销，甚至只要是印有《Love Plus》海报杂志也会被抢购一空。正如现实中的恋爱一样，为女友选择香水，和女友一起约会，送高价的生日礼物，共同度过温馨的平安夜……这些都早已经远远超出了游戏的范畴，更有甚者直接带上自己的“女友”前往浪漫的关岛，在数千名网友的见证下完成了常人无法理解的结婚。

这些在普通人眼中近乎狂热的行为，如果被看作是与真实的女友之间的交往，那便可以理解，所以我们为《Love Plus》授予这样的奖项。而从本质上说，



◀和心爱的女友过一个温馨甜蜜的圣诞节，对于宅男来说其实也并不难办到。

正因为游戏本身极高的互动性，给了那些生活压力较大的社会群体一个简单轻松的恋爱机会，让所有人都享有获得心灵抚慰的权利。另一方面，同好之间的交流以及网络BBS的推波助澜，也是引起这一社会现象所不可缺少的因素。

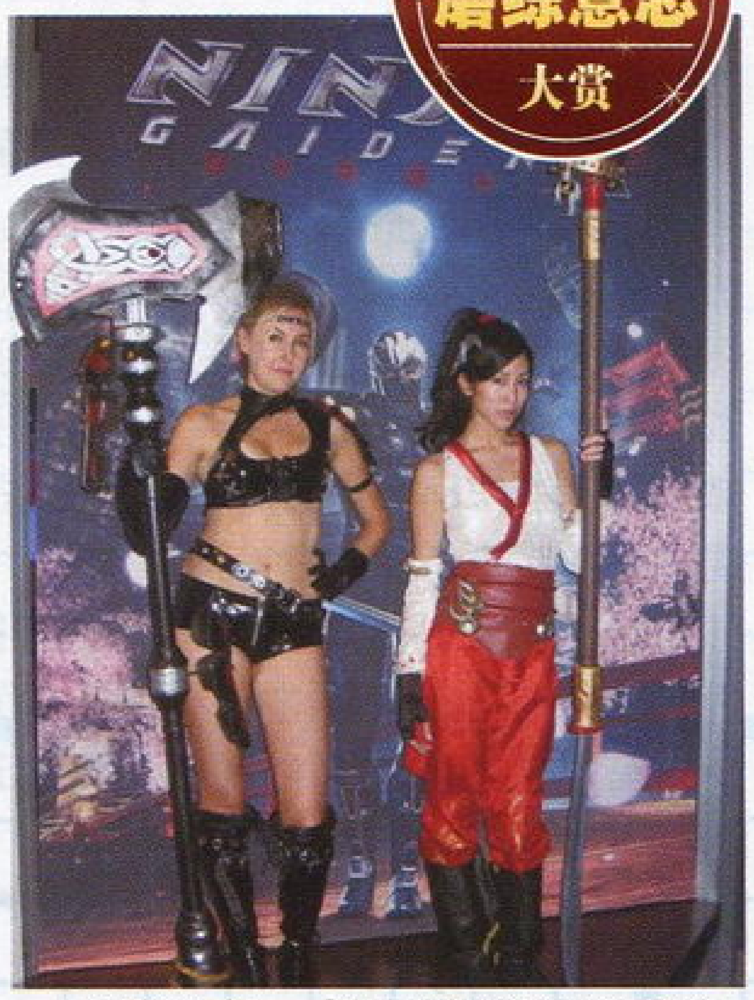
不要认为虚拟的美少女完全无法代替真实的女友，也不要觉得恋爱游戏只是宅男的专利，《Love Plus》就证明了这一点。或许很多年以后，我们再为同类游戏颁奖时，就可以将“真实”二字去掉，无需强调了。 【点评：九兵卫】

忍者龙剑传 Σ2

2009 TV GAME 磨练意志 大赏

在街机时代有很多游戏我们都没见过通关画面，对于这种游戏我们称之为“难”。进入家用机时代后，有关“难”的定义被下调了，只要是打起来比较费劲费时的游戏都可以称之为“难”，像以前那种难得通不了关的游戏已经不存在了。但在2009年竟然有一款游戏让我们重温了这种感觉，它的名字就是《忍者龙剑传Σ2》。

次世代动作游戏基本上都支持上传成绩、全球排名，就算隔再远也不妨碍我们瞻仰高手，《忍者龙剑传Σ2》也有这些功能，而且它的联机模式是必须联网才能玩的。但就在如此情况下，游戏发售后一个月时间内，全球玩家竟无一人能突破其中的两个任务！



▲这两位Showgirl同样考验着玩家的审美意志。

原因在于这两个任务实在太难了。本系列敌人的AI向来都不弱，到了这代BOSS个个都具备秒杀玩家的能力。制作组还嫌不够，在一个任务中同时安排了3个BOSS。对于普通人来说，如果能在这个环境下撑过15秒已属不易，要想过关简直是天方夜谭。不过玩家还是好样的，最终还是有那么十来个人完成了这一壮举。虽然其中有不少人是利用了无敌BUG才过关的，不过不会有人指责他们，因为即使用了BUG，这个游戏的难度照样能把全世界其他游戏甩几条街！ 【点评人：纱迦】

塔防

2009 TV GAME 最具潜力 大赏



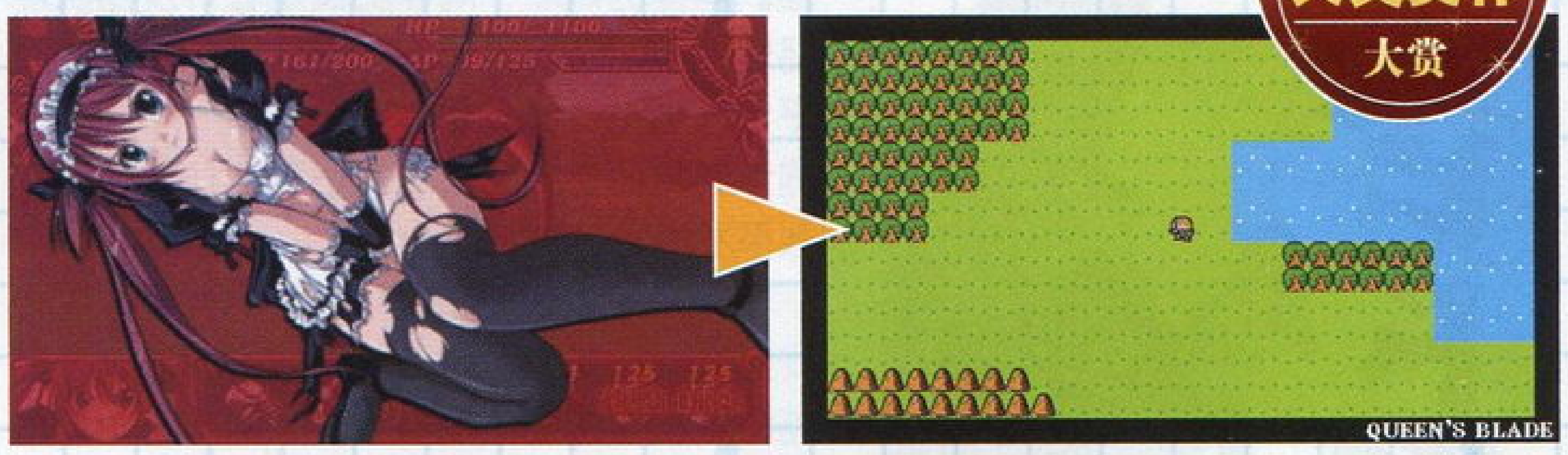
诞生于1990年的塔防（TOWER DEFENSE，简称TD）实在算不上是新类型，但在随后的十多年时间内一直没有什么发展。从2007年开始，随着手机游戏的大行其道，塔防游戏终于成为玩家关注的焦点。两年来塔防游戏在手机上发展迅猛，2008年美国《时代周刊》曾将iPhone上的著名塔防游戏《Field Runners》评为当年十佳游戏之一。

苹果想让iPhone独霸掌机游戏市场，殊不知任天堂和索尼也对iPhone游戏关注已久，第三方自然是乐见其成。今年PSPgo的推出给了iPhone游戏开发商一个良机，大批iPhone游戏都被移植到PSP上，作为主力的塔防游戏自然也跑不了。于是现在我们在PSP上可以玩到诸如《Field Runners》、《元素怪兽TD 携带版》这样的经典塔防游戏。而在PSN、Xbox LIVE上，塔防游戏早就已经大举入侵了，今年更是涌现出了像《南方公园》这样的优秀作品。

规则简单、战略性强、易于设计、对机能要求低，这就是塔防游戏如今深受开发商和玩家青睐的主要原因。目前塔防游戏还是被归入到即时战略这一大类里，不过照这个势头下去，TD很快就会独立为一个全新类型——就像主视角射击当年从射击游戏里分家一样。 【点评人：纱迦】

女皇之刃 螺旋混沌

2009 TV GAME 人文关怀 大赏

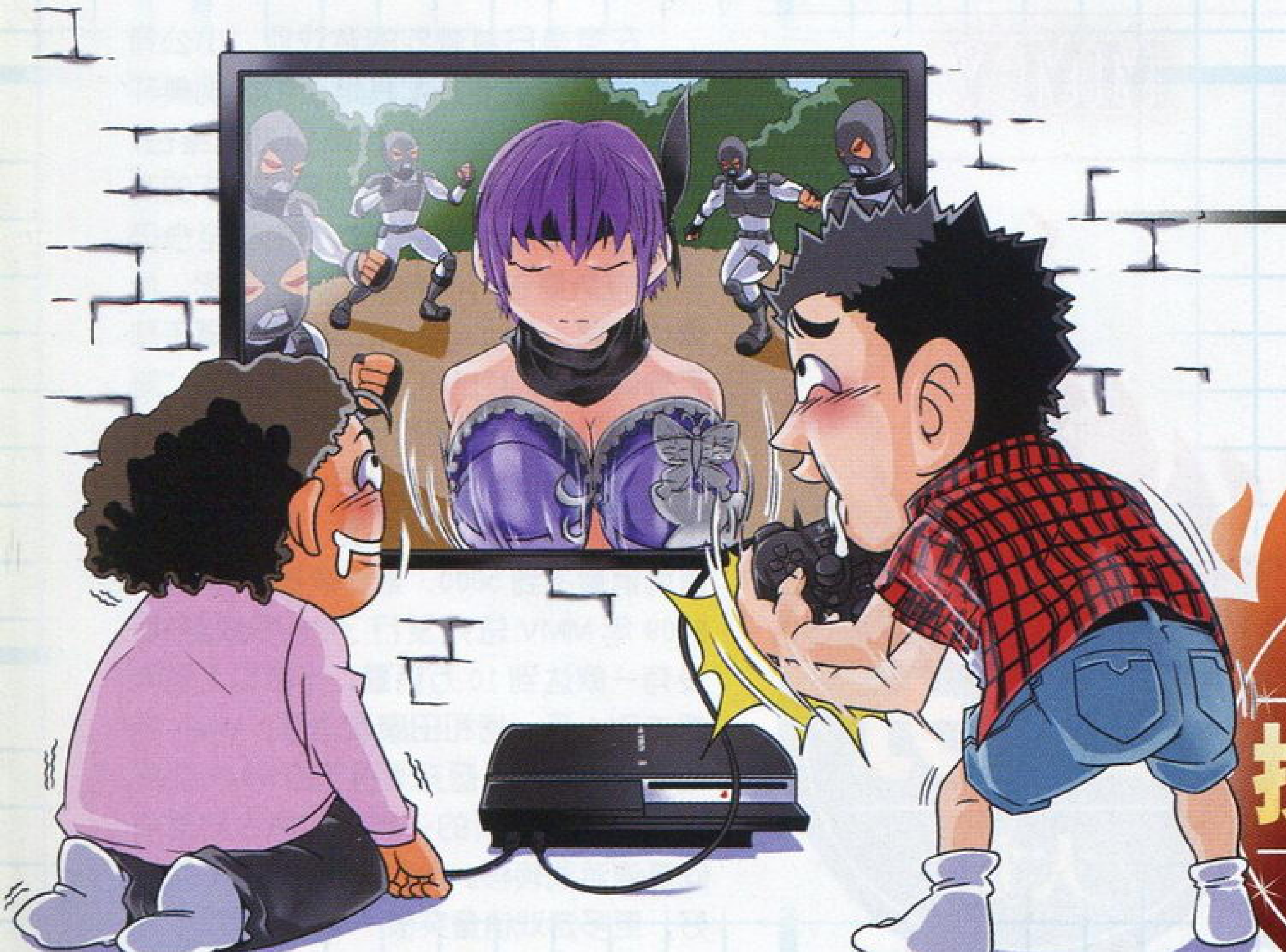


▲想体验从图A到图B瞬间变化的奇妙过程吗，请玩《女皇之刃 螺旋混沌》。

老美可能想不到，严肃正经的《Lost Worlds》飘洋过海到了日本之后会变成限制级题材的《女皇之刃》，更没想到这一招让《女皇之刃》在日本获得了不俗的人气。如今《女皇之刃》改编成PSP游戏，由负责《机战》的眼镜厂Banpresto制作，Banpresto把游戏做成了“姬战”，在众多改编游戏中算得上是精品。

为了照顾闻艳名而来的粉丝，游戏中同样也保留了众多擦边球画面。在游戏中你可以将美女敌人身上的装甲一块块地破坏，而且成功之后都有特写以犒玩家。不过问题是PSP的特点就是能边走边玩，平时玩玩《怪物猎人》和《脑白金》就算了，万一被别人看到这些画面，阁下的人品自然有被看低的危险。

天才的眼镜厂发明了一招紧急回避来避免这种情况的方法，只要你同时按下SELECT+START，游戏的画面立刻就会变为人畜无害的FC八位机点阵图。OK，现在别人如果看到这个画面，不仅不会鄙视你，恐怕还会对你追求游戏本质的行为肃然起敬吧？在此请容许我们向开发商给予的人文关怀致敬。 【点评人：纱迦】



忍者龙剑传 Σ2

2009 TV GAME 技术应用 大赏

当PS3手柄的六轴功能被公开时，曾经还有人指望这个功能和Wii的体感竞争，以至于喊出了“要六轴不要振动”的口号。不过三年下来，真正能发挥六轴功能的游戏没几个，人们不得不对这个功能持谨慎态度。

但是Team Ninja无疑是深刻理解了六轴的作用，六轴并不一定非得对游戏本身产生很大影响（例如全程六轴操作），只要它能起到一个吸引玩家的作用就可以了。Team Ninja天才般地想到了用六轴控制乳摇的点子，只要你晃动手柄，就可以看到轻微的晃动——没错，只是轻微的，因此你得用力晃才能看到显著效果，如果不小心脱手砸中电视或小朋友的话，这个责任自然和Team Ninja无关了。 【点评人：纱迦】



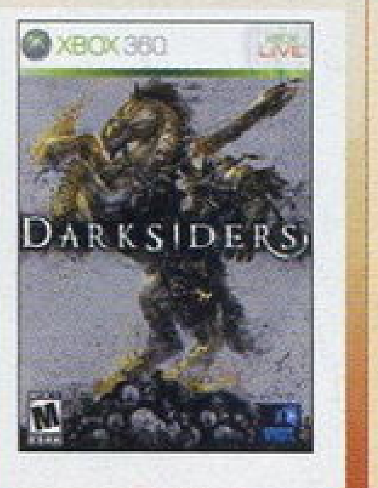
新年伊始，新作并不多，素质不错的美式动作游戏《黑暗血统》成为年初的第一匹黑马，从它的身上可以看到《战神》、《塞尔达》等名作的影子，甚至还能找到《绿巨人》中的那种壮汉扔车砸坏人的快感，因为在借鉴的时候经过了耐心地调整和创新，所以融合的效果比《忍者之刃》强了太多，场景和BOSS也够大够哥特，喜欢这种风格的玩家一定会大呼过瘾，如果你去年年底的那些大作都玩得差不多了，那试试这款作品绝对错不了！

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×1

黑暗血统



推荐玩家人群

●暴力动作游戏爱好者。●为无新游戏可玩而发愁的次世代玩家。

热血推荐　总分 25

■集各大动作游戏之小成。

雷电

充满乐趣的战斗非常流畅，演出效果华丽，终结技狂暴度满点，副武器很有特色，加上消费气槽的特殊技，使得战斗拥有不错的爽快度。对很多成功的游戏系列的经典要素的借鉴让本作的各种系统给人似曾相识的感觉，不过能很好地将之融合在一起并成为一款让人有玩下去的动力的作品值得称赞！

纱迦

游戏借鉴了多款知名动作游戏的特色，然后像模像样地融合在一起。解谜也是游戏的核心部分，谜题设计值得称赞，令人想起了《塞尔达传说》。战斗方面值得研究的东西不多，招式不多，动作略显生硬，不过丰富的元素或多或少地弥补了这个缺点。场景宏大而读盘时间快，这点也很值得称赞。

胜负师

纯正的魔兽式美工很抢眼，怪物和场景设计传统大气。画面表现在同类游戏中算是相当不错的，只有部分场景的帧数不太稳定。游戏流程长度相当厚道，招式比较强调厚重感和打击感，参考了《战神》、《波斯王子》的成功设计，镜头运用和节奏控制稍有欠缺，但依然有不少让人惊喜的地方。

■PS3/X360■DVD-ROM/BD-ROM■THQ/Vigil Games■Darksiders■动作■2010年1月5日■1人■无对应周边

莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士



推荐玩家人群

●对"《工作室》系列"情有独钟的玩家。●喜欢享受经营乐趣的玩家。●对人设有爱的人。

总分 21

■轻松有趣的生意经。

晴天

游戏的整体风格还是以一如既往的清新，主要的目的还是"赚钱"。调合系统基本上继承了前作的"特性系统"，根据玩家完成任务的时间和道具质量会获得各种奖励，使四处经商的效率大大提升。由于这次没有固定的据点，游戏特别设计了精灵来协助玩家存储道具，只是单向操作还是有点让人郁闷。

玛娜

和NDS上的前几作一样，游戏的主旨还是以赚钱为目的，不过可以坐着马车到处旅行还是会给人许多新鲜感。不断地完成任务或利用"传闻"来抬升物价，比单纯地倒买倒卖更考验玩家的商业头脑。惟一不方便就是查看任务履历时不会很直观地显示详细内容，让人一不小心就会错过期限。

九兵卫

旅行商人的设定在系列中属于独创，玩起来也很有新鲜感。而"《工作室》系列"惯有的收集与合成要素，在本作中也绝对堪称丰富，非常适合随时拿出NDS进行游戏。不过对于刚刚接触系列的玩家来说，游戏序盘的战斗有点难，流程中一些委托的信息也不够完整，显得不够人性化。

■NDS■卡片■Gust■リーナのアトリエ～シュトラールの炼金术士～■角色扮演■2009年12月22日■1人■无对应周边

合金弹头 XX



推荐玩家人群

●对大头小坦克特别有爱的人。●喜欢传统2D动作射击游戏的玩家。●喜欢玩玩简单直接的游戏的人。

总分 19

■持续以相同的方式推出没太多变化的作品

炎骑士

游戏不仅在整体框架照搬NDS上的前作，在画面上也没有任何进步之处，游戏的宽屏显示方式干脆就是直接拉伸，是赤裸裸的偷懒行为！至于游戏的实际内容，则基本上属于7代的强化版。虽然没有太多惊喜，但仍然足够耐玩。另外，游戏中的战斗学校模式也比较适合掌机随玩随走的特性。

脆薯条

本作是从NDS平台上的7代相比并没有太大变化，但是游戏还是一如既往地保持了那种特色，搞笑、风趣的镜头无时不刻地出现在游戏中。要是对于系列来说，本作最大的进化，莫过于游戏的背景采用了模拟3D的建模，但这样的景与2D角色之间产生了不协调感，而且关卡设计也比较单一。

雷电

系列坚持2D横板动作射击玩法，在生动的场景中冒着枪林弹雨冲锋向前，将子弹连续不断地发射出去让人热血沸腾，战胜巨大的BOSS也充满乐趣。细细想来，对于拥有美好回忆的玩家来说，能在如今的年代玩到这样传统的作品都是一件很有意思的事情。不过多年来玩法没有太多变化也算一种遗憾。

■PSP■UMD■SNK Playmore■Matel Slug XX■动作射击■2009年12月23日■1～2人■无对应周边

幸运星 网络偶像大师



推荐玩家人群

●"脑残星"FANS。●有日语基础且对作品本身有爱的玩家。●想要拓展OTAKU知识的人。

总分 19

■"脑残星"的萌问答

九兵卫

原作本身无需多说，游戏中的语音以及各种恶搞的捏他（桥段）无处不在，对FANS的吸引力毋庸置疑。而本作的主体由解谜问答构成，虽说涉及的题材都比较有趣，但时间长了也不免会感到有些单调。游戏很多要素涉及到多周目才能完成，所以本作对FANS的OTAKU知识面还是很有考验的。

纱迦

看名字就知道是在向哪款游戏致敬，不过游戏玩法差得远了，简单地说就是个问答游戏。不过问题很有难度，除了精通日语，不到一定的"宅"度也是答不出来的。不过游戏允许反复挑战，所以反复打倒也能过关，当然这么玩的话就实在太没劲了。话说回来，不是FANS的话怎么玩都没劲吧？

脆薯条

作为一款"宅知识测试软件"，本作的难度和专业度都非常高，就算是日语不错的玩家也很可能因为不了解宅知识而放弃这款游戏，不过对于喜爱日本ACG文化以及喜爱《幸运星》的玩家来说就很有研究价值，光是每位角色接近30个PV就足以体现厂商的诚意，几乎全程语音更是满足了声优控的需求。

■PSP■UMD-ROM■角川书店■らき☆すた ネットアイドル・マイスター■文字冒险■2009年12月23日■1人■无对应周边

评分规则说明　满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。



AGS访谈录Vol.3

——亚洲游戏展2009 专题报道

他山之石，可以攻玉？

2009年岁末的AGS是这个年轻的展会第八次在公众面前亮相。今年的AGS与往年相比最大的区别，便是将亚洲游戏展（Asia Game Show）与香港网络游戏展（Hong Kong Online Game Show）合二为一，不仅在展会规模上达到了历届最高，而且在参展厂商与参观人数上都有相当程度的扩大，避免了往年AGS由索尼一家独大而其他厂商都是陪太子读书的尴尬场面，展览的内容也愈加丰富，可以说是一次非常成功的合并展会。

会场内最大的展区依然是索尼的PlayStation展区，整个展位面积多达15000平方英尺，共分为九大主题区，其整体规模仅次于于索尼在E3和TGS上所搭设的展台。而在展出的游戏方面，除了新晋发卖的《最终幻想XIII》外，还包括《战神III》、《暴雨》（中文版）、《星之海洋4 国际版》、《王国之心 梦中诞生》等一线大作，这也足以证明索尼对待AGS的诚心诚意。

而除了索尼外，由于香港网络游戏展的加入，众多网游厂商也纷纷进驻，尤其是《魔兽世界》的展台更是吸引了绝对数量的观众人数，而其他在港台地区流行的网游展台也都使出浑身解数，大量打出美女牌来吸引闪光灯的关照，集体表现丝毫不亚于索尼那边的盛况。

说起来又有些老生常谈，“在这一空前盛况的背后，是一个繁荣的正规行货市场在支持”，这样的论调我们年年都在提，而事实是现状没有任何一点改观。一个弹丸之地的区域性展会能办得如此风风火火，足以让国内的玩家羡慕至死。纵然现在内地游客前往香港已经是串门般容易简单，但毕竟还是有个门槛要跨。即便是ChinaJoy已经成为“世界第三大游戏展会”，但我想在众多电视游戏玩家眼里，这台“世界第一大网游展会”和“GirlJoy综合展”怕是很难引起他们的兴趣。

横在国内电视游戏市场面前的两座大山——出版审查制度和禁止进口主机的文件——其实并非最关键的问题，因为任何制度或者批文的背后都有执行者，若是这些执行者真正能意识到这个市场所蕴含的价值，我想一切问题都可以迎刃而解。对比港台市场，其实我们也应该能看出我们可以借鉴的发展轨迹，同样曾是盗版泛滥的地区，在政府的大力扶持与引导下，逐渐走上正规，甚至成为亚洲一个非常重要的市场。而国内的环境也并没有想像得那般恶劣得无可救药，我们一定可以找出适合我们自己的发展方式，但最重要的，还是需要能有勇气和魄力迈出第一步。

多边形

2009年12月31日

我希望能制作一部全新的《铁拳》游戏！

——独家专访《铁拳》系列制作人原田胜弘



原田胜弘先生在台上最开心的一刻，莫过于《街头霸王》制作人小野义德先生作为嘉宾和他同台亮相，这也是有史以来在工作上互为竞争对手私下却是私交好友的他们首次出现在同一个舞台上。原田先生还特地穿了一件隆的T恤，这二人在台上打得十分火热，场内的气氛显得十分和谐。

多边形： *前年采访您的时候，曾提到有关《铁拳TT》新作。现在《铁拳6》已经完成了，那么您的新作会不会是《铁拳TT》的新作呢？*

原田胜弘： 你真的还记得啊！（笑）实际上我前段时间还真的为此特地走访过美国欧洲等地，收到了很多这方面的意见，我想或许是时候考虑有关《铁拳TT》的问题了。不过现在在这里我没办法给大家作出任何承诺，只能说敬请期待吧！

多边形： *我们知道“《铁拳》系列”每一代都会推出一些新人物，想知道您在制作这些新角色的灵感都来自哪里呢？制作的过程中有什么比较头疼的地方呢？*

原田胜弘： 灵感方面的话，我们制作小组都比较喜欢看漫画和电影，很多角色的灵感都来自这些地方，所以经常有玩家会来信说“这个角色好像是那个电影的主角呢”。（笑）另外我们会不时地开一些小会议，类似头脑风暴那样，往往大家在会上会扯到一些和工作无关的话题，不过我们会把整个会议的过程都记录下来，有时候新的角色往往就在这些闲扯中诞生了。关于头疼的地方，主要还是考虑到玩家的反应吧。一方面这个系列不仅在日本，包括欧美和世界各地都受到玩家的喜爱，另一方面游戏中的角色也是来自世界各地，所以全球各地的玩家都会对新角色提出这样那样的建议或者要求，如何能做到满足大家是我们最头疼的问题，恐怕这也会成为永远的问题吧。（笑）另外在角色形象的塑造方面，通过书本和影片来了解某个国家的特色总会不够全面，所以可能最后的角色形象出来会让当地的玩家觉得不够符合当地的文化与地方特色，这也是我们很头疼的地方。

多边形： *在《铁拳》里面会有许多国家的角色，而且他们都会说自己国家的语言，在为这些角色配音的时候有什么困难吗？*

原田胜弘： 我们挑选配音声优主要有两个标准，一个是外语要说得特别地道，一定要字正腔圆，另一个就是要打斗的声音模仿得特别好，例如“嗨”“哈”这样在格斗过程中会喊出的声音。虽然在日本有很多高水平的声优，但是既擅长外语，打斗声音又配得好的声优确实不好找，而且还有个问题就是——比如说我们在看好莱坞电影的时候，多少都会觉得那些电影里面的日语或者中文在我们看来都不是那么地道，这应该就是比较为难的地方。例如我们现在还没有找到一个广东话说得好，而且打斗声音又能配得非常专业的声优，所以现在的《铁拳》里面还没有一个说广东话的角色。（笑）

多边形： *现在次世代平台的网络功能越来越成熟了，《铁拳6》的家用机版也有网络对战模式，那么网战的广泛应用会不会对《铁拳》的街机版造成影响呢？*

原田胜弘： 我们的确考虑过这个问题，其实一开始肯定会有点的，但这只是暂时的表面现象。根据我们以往的经验，在家用机版发售后，街机的收益的确有一点点波动，但是在街机新作发售后，街机玩家的人数反而更加扩大了，这说明很多玩家用机的玩家在新作发售后也转过来玩街机了，所以从整体来看整个《铁拳》游戏的玩家人数是在不断扩大的。家用机版不会对街机造成什么太大的影响，反而对整个系列来说是很有益的。

多边形： *《铁拳6》是这个系列历史上第一次跨平台作品，请问您在制作的时候是以哪个平台为优先考虑的呢？*

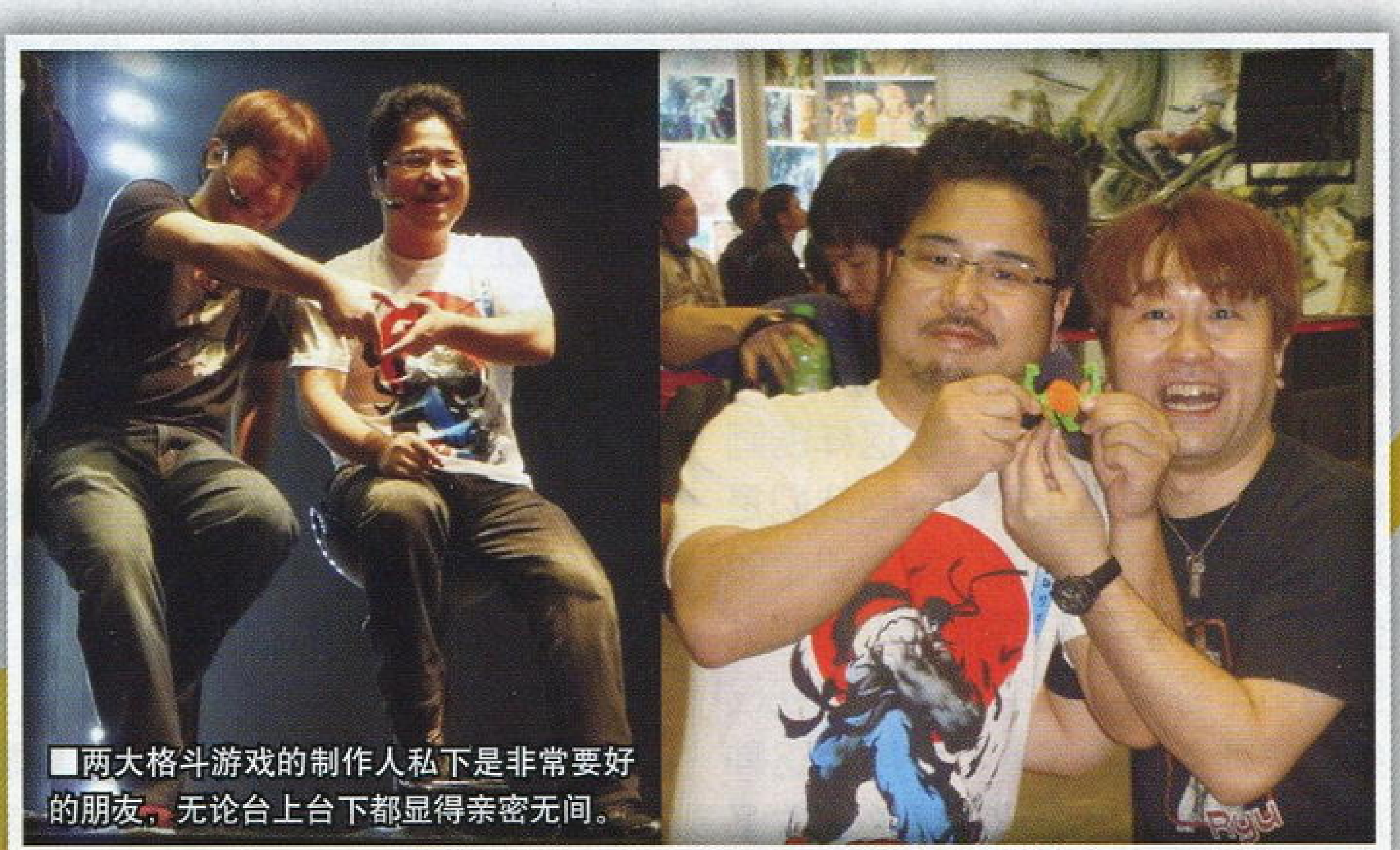
原田胜弘： 其实你也知道这个系列一直以来都是以PS家族为家用机平台来制作的，所以我们在制作最初也是以PS3为优先考虑的，因为PS3所采用的BD载体有着容量上的天然优势。BD对每一个游戏厂商都是很好的载体，因为游戏往往会载有许多声音、图像以及影像，而BD充足的容量会让我们制作游戏的时候很少考虑考虑怎样去压缩。另外，防盗版也是一个重要原因，目前BD制作成本还是较高，而防盗版技术也做得很好，其实不只是PS3，如果各平台都能做到没盗版的话，相信所有厂商都会很高兴的。

多边形： *那么最初推出PSP版本的考虑是什么呢？*

原田胜弘： 一开始的时候并没有考虑能吸引更多的格斗游戏玩家。要知道在很多国家，不是每个玩家都有条件能买一台PS3的，而且还有很多玩家都希望能在PSP上玩到《铁拳》游戏，所以我们制作了PSP版。也有很多玩家跟我们说，希望随时随地能玩到《铁拳》，所以我们希望以此来满足更多喜欢《铁拳》系列的FANS。

多边形： *有个有趣的问题，“《铁拳》系列”中有些角色可以说是“常青树”，从系列最初到现在都一直存在，例如那怎么死也死不了的三岛平八，这样会不会对你们编写故事有什么影响呢？*

原田胜弘： 其实我们一开始也考虑过每代的角色都会做一些更换，不过后来发现每个角色都有玩家喜欢，为了满足所有玩家的需求，我们就把每个角色都保留下来了，这样发展下去说不定以后游戏里都是八九十岁的老爷爷了。（笑）其实我个人有个想法，那就是推出一款集合了所有老角色的《铁拳》游戏，并以此作为整个系列的一个结束，或者从这部作品中衍生出新一代的“《铁拳》系列”，当然这是我个人的看法，跟公司无关。（笑）



■两大格斗游戏的制作人私下是非常要好的朋友，无论台上台下都显得亲密无间。

我们一直都是以真实为制作目标！

——独家专访《GT赛车》系列制作人山内一典



山内一典先生对于车的执着恐怕要远远超出我们的想像，在与他私下的聊天中，他曾谈到在家里拥有好几辆令人咋舌的限量跑车，有些是厂商特地为他定制的。除了做游戏外，他还时常参加一些真正的赛事，对他来说，这种参赛的经验非常宝贵，他把这些经验都灌输在游戏中，希望游戏能与现实别无二致。

多边形：请问这次《GT赛车5》会依照惯例同步推出中文版吗？限定版中会包括哪些内容？

山内一典：是的，会同步推出亚洲中文版。关于限定版，我现在有好几个构思，不过还没有最终决定，所以暂时没有什么可以透露给大家的，敬请期待吧！（笑）

多边形：目前《GT5 序章版》中已经支持16人联机对战了，那么在《GT赛车5》里面会不会提供更多人的网战模式呢？

山内一典：在游戏开发过程中我们一开始就确定了以16人同时对战为目标，目前这一点已经完全实现了。是否要支持更多人我们还在检讨中，目前已经在展开相关的测试，反正16人是没有什么问题了，是否能支持更多人数要看最后的测试结果，也许会增加吧。（笑）

多边形：“《GT赛车》系列”最强的一点就在于收录了非常多的真实车厂的赛车，那么在与这些车厂交涉的过程中有没有遇到什么麻烦呢？比如拒绝授权或者提高授权要求这样的？

山内一典：在最早制作第一款《GT赛车》的时候的确遇到过这样的问题，比如大家都知道最开始我们是没有收入法拉利的车，因为那个时候他们不相信我们可以做出如此真实的赛车游戏。（笑）不过现在已经不是什么问题了，不会再有这种尴尬的情况，反而现在因为有太多车厂希望我们把他们的车放到游戏里面，这让我非常为难呢。（笑）

多边形：那会不会有厂商“跪求”你希望把他们的车放到游戏里呢？

山内一典：哈哈，其实有时候也会遇上的啦，不过这里就不方便说出来了。（大笑）其实一直到现在还有很多厂商希望我们能把他们的车放到游戏里，但是目前来看已经来不及了，因为我们制作一台车差不多要花6个月的时间，现在已经没有时间了，要赶在明年3月发卖。

多边形：“《GT赛车》系列”一直都称为“Real Driving Simulator（真实驾驶模拟）”，但我们都知道游戏与真正的驾驶还是有那么一点区别的，您觉得到什么时候这两者才会做到真正的“零距离”呢？

山内一典：把游戏做的更接近现实”是我们小组每天制作游戏的时候都会思考的问题，所以我自己也经常参加一些真正的赛事，并且把其中的经验反映到游戏里面。我觉得《GT赛车5》已经与真实的赛车非常接近了，但是我们的目标不会只停留在现今的水平，我们会更加努力去改善我们的技术，努力做到更真实。

多边形：《GT赛车5》已经宣布获得了WRC和NASCAR的授权，那么这两个赛事会如何体现在游戏中呢？是作为单独的模式存在吗？

山内一典：其实你可以把《GT赛车5》想像成一个大型的赛车的游乐场，在这个游乐场里面有不同的游乐设施，那么WRC和NASCAR也是其中的两个游乐设施，我是以这样的概念去设计游戏的。至于这两个赛事在游戏里的具体表现，还是等大家在游戏中自己去体会吧。（笑）

多边形：相信现在《GT赛车5》已经制作到尾声了，那么有没有一些原本想加入，但后来没做出来的创意呢？

山内一典：其实还有不少吧，因为《GT赛车5》实际上从2002年就开始制作了，当时的想法在7年后的今天自然会有部分会显得落后，所以无法实现的创意还是有不少的，我希望在下一部作品中能做得更完美！

多边形：PS3的体感操作器已经公布了，会不会考虑在游戏中增加体感操作？比如像《马里奥赛车》那样模拟方向盘？

山内一典：我们也考虑过在游戏中增加体感的部分，不过我想这毕竟是个赛车游戏，用体感来控制的话会有些怪怪的。（笑）或许我会让玩家们在终点挥旗的时候用到这个吧？又或者在游戏界面的时候可以运用到体感操作？（笑）

多边形：这个系列一直都是以真实赛车为卖点，那么在以后会不会考虑加入真实的赛手来让玩家们在游戏中进行挑战呢？比如说在网络比赛中邀请真实赛手来和大家一起竞速？

山内一典：这个其实我们也有讨论过的。实际上在大家看到的很多游戏的预告片中，不少片段都是由真实车手来演绎的，所以将来也许会邀请他们到游戏中来和大家比赛，比如我们可以公布某个赛道由某位车手跑出的成绩是多少，让大家来挑战。

多边形：现在有很多竞速类游戏都在往“真实”这个方向在靠拢，有这么多竞争对手，您会不会感觉压力很大呢？

山内一典：首先，如果在竞速游戏市场上只有我们卖得好，其实这并不是一件好事，因此有许多竞速游戏来扩充这个市场才是好事情；其次，虽然每一次制作游戏时我们都会尽最大的努力去完成最好的游戏，但是每当完成游戏之后我们都没觉得最好，所以在以后的工作中，我们都会抱着“一定要努力做更好”这个心态来制作游戏，来保证游戏的质量做到最好，而这些竞争对手的压力对我们来说也是一种动力。

多边形：这次《GT赛车 PSP》是这个系列首次登陆掌机，目前看来也很受欢迎，您有没有考虑通过下载服务来增加游戏内容呢？

山内一典：这次是我们在PSP上第一次的挑战，也相当于是还给大家一个承诺吧。对于下载内容的话，现在并没有在考虑，实际上我们已经在考虑下一作的内容了。

多边形：“《GT赛车》系列”差不多是横跨了PS到PS2到PS3三个时代，那么随着平台的进步来制作这个系列，您有什么感想呢？

山内一典：回想当时在PS一代的时候，我们制作游戏时可以说是尽了我们最大的力量，我们现在也会看看之前所做的东西，以当时的硬件条件也能做出这么高素质的画面，现在想想也觉得我们当时挺厉害的。（笑）到PS2和PS3上面，机能的提升不仅仅是让游戏画面更加真实，重要的是有很多以前不能实现的想法可以在新的平台上实现，对于赛车的模拟也越来越细节化和具体化，当然这样让我们的工作量也在加倍，例如以前做一辆车可能只要两个月，而现在差不多要六个月时间。不过我们一直都是在追求“真实”这个目标，我们希望以后能做出真正能和现实毫无二致的赛车游戏。

多边形：问个题外话。我们知道山内一典先生最初制作的并不是竞速游戏，而是一些动作和射击类游戏，请问在制作了十年“《GT赛车》系列”之后，您有没有考虑制作其他类型的游戏呢？

山内一典：其实自己的确有这个想法，比如抽些时间来制作一些其他类型的游戏，不过现在实在是太忙，还没有这个空啊。（笑）

多边形：那您可以学小岛秀夫先生那样，把《GT赛车》交给自己的手下的小组去做，自己去构思新游戏呢？

山内一典：其实都有可能的，哈哈。在中学的时候我曾梦想做电影，直到现在心里都会想着“是不是要挑战一下呢”。（笑）

我希望玩游戏和看真实比赛的感觉一样！

——独家专访《胜利十一人》系列制作人高家新吾



高家新吾在台上与现场一名《WE》比赛冠军来了一场友谊赛，但令人大跌眼镜的是，高家新吾先生在众目睽睽之下几乎是“完败”给了这名年轻的选手，而且场面上也看不出高家新吾有任何故意谦让的成分。或许这也印证了“足球是圆的”这句俗语，输给玩家没关系，只要不输给竞争对手就行。

多边形：*请问您现在有看足球比赛吗？最喜欢什么联赛？是不是从比赛中吸取了很多东西放到游戏里面？*

高家新吾：有啊，我每周都有看实况转播，英超欧冠都有在看的。（笑）在看球的时候都会看得出有些因素要改进，在看的过程中已经积累了许多改进的因素，所以在下一代要改善的东西其实现在都已经在脑子里面的了

多边形：*真实球队和球员的授权一直是玩家们关心的问题。在网络上有很多玩家自制的真实数据补丁，请问您是如何看待这个问题的呢？*

高家新吾：关于授权也是我们在制作过程中觉得有些棘手的问题，实际上我们已经很努力去争取希望能用到的球会和球员名，不过依然有些不尽如人意。（苦笑）网上的那些玩家自制的补丁我也有看到，有些的确制作得很精美，不过我没法对此做任何评论。我只能说，看到这些情况后，我会反省自己再去更加努力去争取更多的球员名和俱乐部的，希望大家多多支持！

多边形：*在这次制作《WE2010》的过程中，有没有比较好玩的事情呢？*

高家新吾：好玩的……倒是有一件让我们小组很震惊的事情。因为我们很多人都喜欢足球，虽然各自喜好的球队不同，但如果有空的话就会一起看球喝酒。游戏制作到五月份的时候进入到中后期了，一般来说这个时候就会开始整理球队资料，把最新的资料放入到游戏里面，但是有一天我们突然听说纽卡斯尔联队从英超降级了，大家都很震惊，都觉得好像不可思议。最懊恼的是那位负责球队资料的同事，因为这样他就不得不把纽卡斯尔联队从资料里剔除掉了，本来这还曾是一支有实名授权的队伍，我们大家都觉得非常可惜，希望明年纽卡斯尔联队能再次晋级！

多边形：*您这次来到香港，有没有听说香港足球队刚刚拿了东亚运动会的冠军（备注：香港男足在决赛中历史性击败日本夺金），会不会因此考虑以后的游戏中收入香港队呢？*

高家新吾：有听说呢！这次日本队表现得的确很差劲！（笑）其实我之前也有听说香港人都很喜欢足球，所以我也在考虑香港对我们来说是不是一个重要的市场，不过这次来了之后，我已经获得了肯定的答案。其实也有很多玩家给我们提意见，希望能加入例如英冠等二线联赛队伍，不过我们现在还是主要考虑顶级联赛和球队，以后会以收入更多球队为目标吧！

多边形：*之前您曾表示过对《WE2009》不太满意，那么这次《WE2010》您觉得如何呢？做到了您所期望的目标吗？*

高家新吾：其实刚发售的时候自己肯定觉得这是100%满意的了，不过现在有很多玩家反馈的意见传过来，发现还是有很多需要改进的地方。我们一直以来最大的目标就是希望把游戏做得和看真实比赛的感觉一样，希望下一代作品能做到更完美。我希望下一作能让大家觉得“吓一跳”。（笑）

多边形：*您觉得本作有没有用到PS3的全部机能呢？*

高家新吾：游戏做到后期的时候感觉已经差不多用尽了PS3的机能了，不过后来在检讨的时候发觉还是有很多可以挖掘的地方，我想大概再过两三年，大家会觉得“原来PS3可以更加进步啊”这样的感觉。

多边形：*游戏中的裁判一直是有争议性的话题，因为经常会出现一些误判，例如本作有很多身后铲球而没有被吹罚的问题，您对此是如何看的呢？*

高家新吾：实际上游戏中有很多BUG我们也不太清楚要如何去说明，真的是有些对不起玩家们！以前最开始在PS一代上制作游戏的时候，游戏的系统都比较简单，那个时候在场上甚至看不到裁判的身影。如今到了PS3上，整个游戏都变得更加复杂，有很多环节都已经超出了我们的预想，我只能说我们在以后会更加留意细节方面，希望能改善这一类的问题。

多边形：*前段时间KONAMI在欧洲进行了一次玩家调查，收集玩家们对这个系列的意见和建议，能不能透露一些调查的结果呢？*

高家新吾：这次调查我们收到了很多玩家的意见，不过现在欧洲方面的同事还没有把全部的调查结果发给我们，所以还不能告诉你什么。不过需要强调的是，我们一直以来都很尊重玩家的意见，这些建议都非常重要，不过很遗憾的是有些要求我们暂时还做不到，我们会一边吸收玩家的意见一边改善游戏的。

多边形：*现在网络对战也很发达了，有没有考虑过制作一款完全网络化的《WE》呢？*

高家新吾：其实我们在3年前就检讨过制作一款MMO的《WE》，但是从玩家调查回来结果有点不足，所以就暂时放置在一边。但是不代表会放弃，在将来我们还会继续检讨的。



■高家新吾在友谊赛中的表现很难让人相信他是一个足球游戏的制作人（笑），不过可以看出他真的是乐在其中。

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 | 星夜

本月大事记 DIGEST

01.05 Enterbrain发布2009年日本游戏市场调查报告，市场规模再次缩水。

01.05 任天堂社长岩田聪透露，12月份Wii在美国共销售近300万台，远远超过2008年同期。NDS也再创销量新记录。

01.06 受Wii复苏的消息刺激，任天堂股价大涨6.9%

01.06 索尼召开消费电子展新闻发布会，宣布其3D产品将于2010年夏季开始全面上市，所有PS3都可通过固件更新支持3D功能。PS3于圣诞商季期间销售380万台。

01.06 微软CEO史蒂夫·鲍尔默发表消费电子展基调演讲，公开Xbox LIVE新服务"游戏室"，确认"初生计划"于2010年末上市，X360累计销量超过3900万台。

01.07 每年一度的消费电子展于拉斯维加斯举办，今年的主题是3D技术。

01.07 据日本零售商传出的消息，《GT赛车5》、《战神III》、《量子论》、《北斗无双》等PS3大作都将于3月25日发售。

NOTEPAD

特报 SPECIAL PS3游戏今年夏季开始进入3D时代

索尼历年来都会在每年年初举办的消费电子展(CES)期间公布大量新产品与计划，今年索尼同样在展会前一天(1月6日)于Venetian酒店举办了新闻发布会。今年索尼的主题完全围绕"3D"，对应立体成像技术的产品将从夏季开始全面上市，包括3D电视、3D蓝光和PS3对3D功能的支持，使3D技术步入实用化阶段。从2010年中开始，索尼的VAIO笔记本和数码相机也将支持3D技术。索尼还公布了专业的3D摄影机，表示其将提供3D技术的全套解决方案。

霍华德·斯金格确认，今年夏季开始，所有用户都可以通过固件更新让自己的PS3支持3D。从1月份开始，美国全境44家SonyStyle商店将开始进行3D BRAVIA电视的展示，亚洲和欧洲的索尼直营店也将陆续开始进行3D系列产品的演示，演示用BRAVIA电视以60/52英寸型号为主。在3D内容的供应方面，2010年夏季开始3D蓝光影碟将陆续推出，索尼电影旗下作品将率先3D化。索尼电影制片厂将从2010年2月中旬开始设立"索尼3D技术中心"，向体育、影视和游戏等娱乐业界的相关人士提供3D内容制作技术的实践学习机会和素材。索尼还将与探索频道和IMAX合作，预计2011年开始将在美国开通3D电视频道，设立3D专用电视网络。



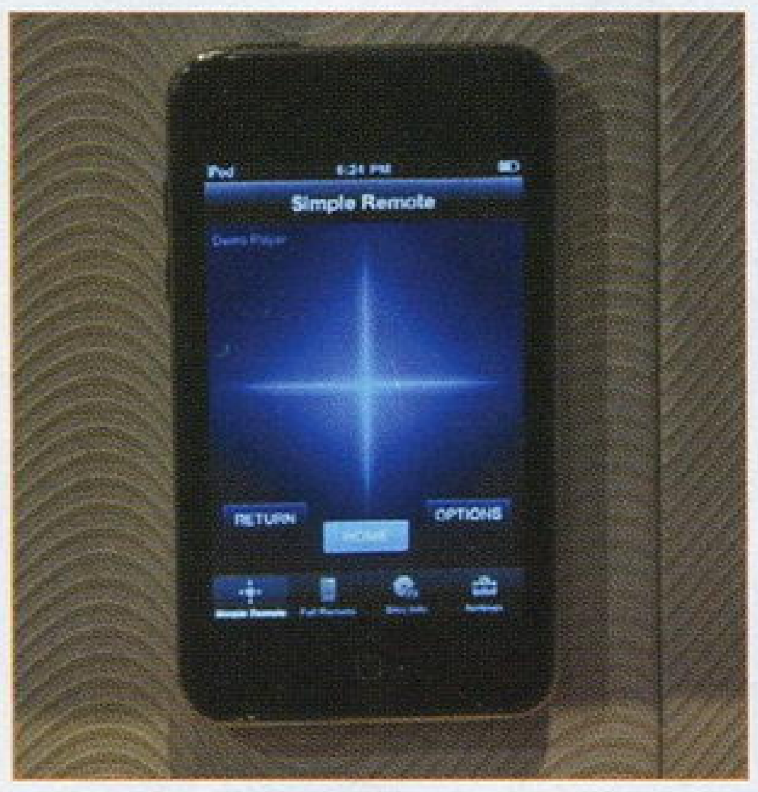
▲现场进行的PS3 3D游戏演示。各游戏启动时会自动检测显示器的尺寸，并根据玩家与显示器的距离调整最佳3D效果。



■索尼将与IMAX和探索频道合作设立专注于提供3D节目的新公司。

■3D BRAVIA与iPhone遥控

斯金格在发布会中介绍了采用LED技术的BRAVIA新系列超薄电视，其中LX900/800和NX800/700系列都支持3D，预定今年夏季发售。不对应3D的NX900预定今春发售。BRAVIA的这个新产品系列对应网络视频功能，获得Netflix、亚马逊、YouTube等27家内容供应商的支持，可以直接在线播放网络视频。3D的蓝光播放器"BDP-S770"将从夏季开始发售，具备无线LAN和DLNA网络功能，对应SACD、BD-LIVE等功能，同样对应BRAVIA网络视频功能。不支持3D的蓝光播放器"BDP-S570"和"BDP-S370"将可以与iPhone和iPod Touch无线连接，用iPhone对蓝光播放器进行遥控操作，相关软件将于AppStore提供下载。



▲视苹果为死敌的索尼居然会支持iPhone，令人大感意外。

■PS3假期销量达380万台

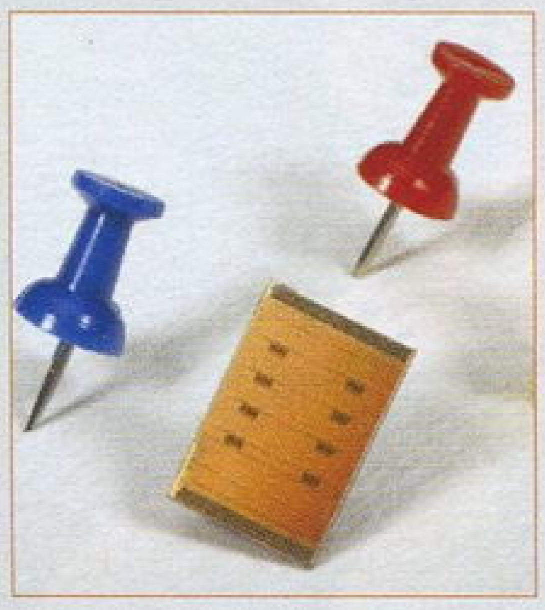
SCE社长平井一夫也在发布会中登台，他首先公布了圣诞商战期间PS3取得的成绩。从11月末开始到年底的5个星期里，PS3的销量达到了380万台，其中在美国销售170万台。平井一夫表示这比2008年同期足足提高了76%。PSN提供的内容已经从当初的300部电影和1200集电视节目提高到2700部电影和1.6万集电视节目。为了提高PSN的覆盖面，今后对应网络功能的新系列BRAVIA电视、VAIO笔记本电脑和蓝光播放器将可以直接访问PSN，在线播放PSN提供的影视节目。



■PSN覆盖索尼众多产品线的计划初露端倪。

特报 SPECIAL PS4开发中

据日本媒体报道，索尼的下一代游戏机可能不会使用CELL处理器。日本PC Watch网站声称根据他们得到的业内情报，索尼已经在研究新主机的设计方案，早期的设想是将CELL与英特尔的Larrabee结合，进一步提高处理器效率，但该方案已经被索尼放弃。索尼也曾考虑过改进PS3的协处理器，但是目前已经在研究改用其他多核CPU的可能性。



特报 2009年日本游戏市场持续萎缩

日本Enterbrain出版集团于1月5日公布了2009年(2008年12月29日～2009年12月24日)日本游戏市场统计报告。自2007年以来一直呈萎缩状态的日本游戏市场这一年仍然保持下滑趋势，总市场规模为5426.4亿日元，其中硬件销售额为2164.9亿日元，同比减少13.6%；软件销售额为3261.6亿日元，同比减少1.8%。

2009年日本游戏市场规模继续缩小的主要原因是上半年严重缺少大作，虽然下半年集中推出了《勇者斗恶龙Ⅸ》、《最终幻想XIII》、《新超级马里奥兄弟Wii》等畅销大作，使得下半年销售额同比提高了10.4%，但是上半年的巨幅萎缩导致全年市场规模仍低于去年。

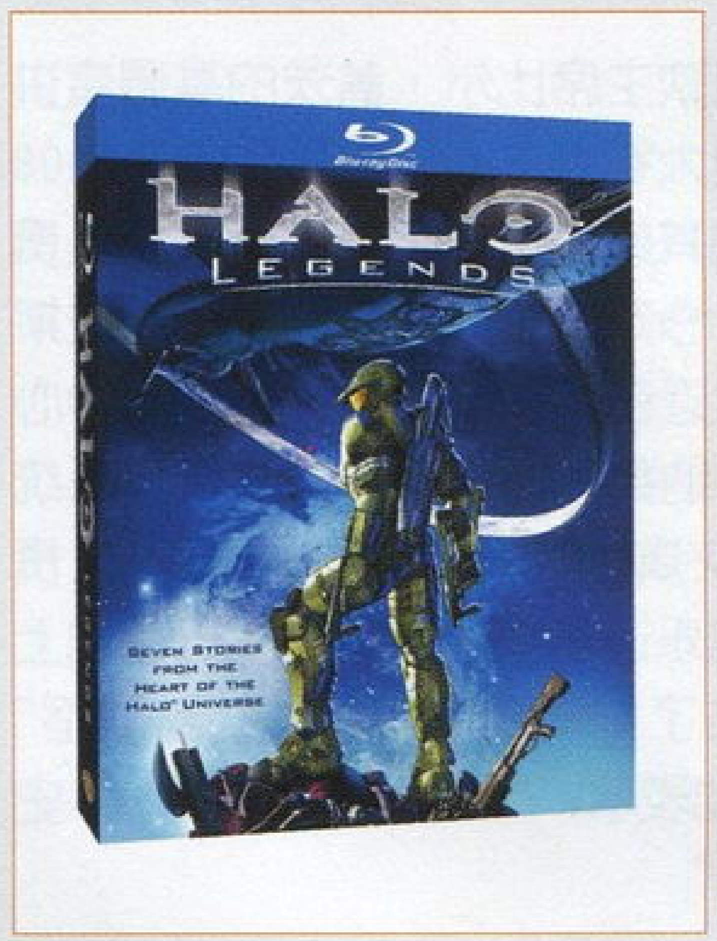
2009年日本主机销量榜

主机	2009年销量	累计销量
NDS	402万5313台	2916万0589台
PSP	230万7971台	1338万6455台
Wii	197万5178台	950万1999台
PS3	172万7041台	439万1407台
X360	33万1706台	119万7873台

2009年日本五大畅销游戏

排名	平台	游戏名	发行商	发售日	2009年销量
1	NDS	勇者斗恶龙Ⅸ	Square Enix	2009年7月11日	410万0968套
2	NDS	口袋妖怪 心之金·魂之银	Pokemon	2009年9月12日	338万2597套
3	Wii	新超级马里奥兄弟Wii	任天堂	2009年12月3日	248万5150套
4	NDS	朋友聚集	任天堂	2009年6月18日	231万1948套
5	PS3	最终幻想XIII	Square Enix	2009年12月17日	169万8256套

软件 《光环传奇》发售日确定



微软日前正式公布了动画版《光环传奇》DVD/BD的发售时间——2月16日。普通版DVD售价20美元，双碟特别套装定价30美元，BD版35美元。特别版附带的内容包括：《光环传奇》制作花絮、讲述《光环》从系列第一作的诞生到后来形成社会现象的"光环：游戏进化"，另外还有导演Frank O'Connor和Joseph Chou的讲解。BD版中还提供了概括系列剧情的《光环 迄今为止的故事》。

软件 3人组队作战！PSP《高达 突击幸存者》公布







《高达战斗》的开发团队目前正在PSP上制作一款高达的动作游戏新作《高达 突击幸存者》，本作中玩家将以3人小队的方式展开行动，收录了众多全新机体，并将采用全新游戏系统。本作预定于2010年3月18日发售。

在本作的宇宙世纪关卡中，可以自己选择阵营，并且自己创建和定制角色与机体，游戏非常注重机体的收集与强化要素。在以《高达SEED》和《高达00》为背景的任务中，可以用原作的角色经历动画版的情节。玩家可以扮演主角，也可以选择成为敌方阵营的角色。本作的一个重要特征是"连结式地图"，多个任务的地图连结起来构成一个整体。玩家在地图上的时间是即时流逝的，战况时刻都会发生变化，敌方会在各个地图间移动。在本作的单人模式中，除了玩家操作的机体外，还有另外两个队友驾驶的僚机共赴战场。如果僚机被击倒，只要及时接近并使用救援指令就可以使其重新具备战斗能力。本作也对应PSP的无线联机，可以进行2～3人的组队协力模式或者最多4人的互相混战。

INFO 新闻短波

《死或生5》PS3版开发中

据英国PS官方杂志传闻板块报道，《死或生5》除了有X360版外，其PS3版也正在开发中。

PS3珍贵同捆套装登场

SCEJ宣布与索尼电影合作，将于2010年1月27日限量推出迈克尔·杰克逊《就是这样》(This is it)的PS3同捆套装，售价为33500日元。



《奥丁领域》新作？

曾经发行了PS2晚期人气动作游戏《奥丁领域》的Atlus公司最近申请了新商标"冈尼尔(グングニル/Gungnir)"，这个名字是北欧神话中主神奥丁所用的枪，这是否表示它就是《奥丁领域》的续作呢？

App Store下载创天量

苹果公司日前宣布其iPhone和iPod Touch的网络下载服务App Store的下载量已经突破30亿，苹果CEO史蒂夫·乔布斯表示，这是一次前所未有的突破，是其他任何竞争对手都无法超越的成就。

小岛秀夫新作

小岛秀夫最近在接受PS官方杂志采访时透露，在《潜龙谍影 和平行者》发售后，他将会开发一款活用主机全部性能的游戏，该作受到《使命召唤 现代战争2》的灵感触发，应该会是一个大制作的次世代游戏。

《魔神英雄传》重生

《樱大战》制作人广井王子创作的经典动画片《魔神英雄传》曾经推出过游戏版且备受好评，最近Sunrise公司注册了《魔神英雄传》的新商标，相关新作有望与玩家见面。

《GTA》新作E3亮相

美国电子娱乐设计研究会董事Jesse Divinch最近透露，《GTA》新作将于2010年6月召开的E3展中公布，不过游戏发售时间可能要到2011年。他还透露之前与微软合作的两个独占资料片商业成绩不理想，因此新作可能不会再有独占内容。

PS3的爆发日



Koei Tecmo宣布，PS3/X360动作游戏《北斗无双》将于3月25日发售，普通版售价8190日元，豪华"宝箱版"售价13440日元。另外根据未经证实的零售商情报，《GT赛车5》和《战神III》日版也将于3月25日发售，这一天也许会成为PS3玩家们最幸福的一天。

BD容量提升

索尼与松下公司宣布，蓝光光碟的单层容量将从25GB提高到33.4GB，也就是说双层的BD光碟容量将提高到66.8GB。升级后的BD光碟兼容目前所有的蓝光播放器，包括PS3，只需进行固件升级即可。

美国PSP女性玩家超过男性

美国尼尔森市调公司近日发布了一项令人意外的调查报告。报告称美国的PSP用户中，女性所占的比例达到了52%，而Wii的女性用户比例为49%。尼尔森的报告还指出，73%的美国家庭拥有游戏机，同时拥有电视游戏机和掌机的家庭占54%。使用率最高的主机是X360。

《最终幻想》之父最新大作

"《最终幻想》系列"缔造者坂口博信最近在个人博客中透露，2010年他将会开发一款大型新作，而另外一款iPhone游戏已经在开发中。



特报 SPECIAL 微软：2010年是Xbox史上最强盛的一年！

近十年来，微软主席比尔·盖茨的基调演讲一直是CES展的最大看点之一。自从盖茨于2008年正式退休，就由其继任者史蒂夫·鲍尔默负责CES的基调演讲。今年鲍尔默的基调演讲在拉斯维加斯会展中心附近的希尔顿酒店大型会议中心举办，现场可以容纳数千人。X360体感操作系统"初生计划"是这次演讲的焦点之一，同时负责X360业务的微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫也上台发表讲话，公布了X360的最新服务"游戏室"(Game Room)，他表示："2010年将会是Xbox史上最强盛的一年！"



▲Xbox LIVE最新服务"游戏室"令人联想到PS3的Home。

■X360累计销量突破3900万

作为微软在消费电子市场上最重要的产品，X360在鲍尔默演讲的最初被首先提及。鲍尔默宣布，目前X360全球累计销量已经达到了3900万台。自从初代Xbox发售以来，累计游戏销量已经超过5亿套，总销售收入达200亿美元。Xbox LIVE用户为2000万，其中有1000万用户使用了非游戏程序，例如Twitter微型博客、Facebook社区网站、Netflix影视点播。



■"初生计划"2010年末上市

"今晚我很高兴的告诉大家为什么2010年将成为所有X360用户标志性的一年，这主要有三方面原因。"罗比·巴赫说，原因之一是2010年的X360将带来史上最强的游戏阵容；其次是2010年Xbox LIVE的非游戏内容也将更为充实。用户平时花在Xbox LIVE的时间中，有三分之一是用于非游戏服务。音乐游戏的歌曲下载量超过一亿首。至于最后一点则是将改变家庭娱乐方式的"初生计划"，罗比·巴赫正式确认该控制设备将于2010年的年末假期发售。

巴赫称，"初生计划"是微软20年技术研究的集大成之产品。因为所谓的"自然用户界面"一直是IT业的一个研究课题，而微软就是该领域的先锋之一。据英国游戏业界网站GI.biz报道，为了降低"初生计划"的成本，微软已经取消了该装置中的一块用于分析玩家骨骼结构的芯片，将处理运算的任务转移给X360的主处理器。今后微软预计会通过软件更新提高"初生计划"的性能。据内部人士透露，取消该芯片就意味着已发行的游戏无法通过补丁支持"初生计划"。据"初生计划"首席开发者Alex Kipman透露，该装置会占用X360大约10～15%的处理能力，可以在10毫秒内识别人体的任何动作。

■Xbox LIVE的街机游戏厅

索尼的Home为玩家提供了游戏场所，只要到设置了街机的地方就可以玩到一些经典游戏或迷你游戏。Xbox LIVE也将提供类似的服务。该服务的名字将"Game Room"(游戏室)，预定于春季在X360和PC上推出，首批将提供来自Konami、Atari、Activision等公司的30款经典街机和家用机游戏。玩家可以邀请朋友到自己设置的街机厅里，让他们玩一玩自己收藏的街机游戏，或者选一台街机进行对战，就像在真正的街机厅里一样——这将会是玩家在Xbox LIVE上真正的私人游戏室。除了首批提供的游戏外，今后微软每个星期都会推出一批新作，预计在未来三年内总游戏数量会超过1000款。玩家付费购买了"游戏室"中的游戏后，不仅可以在X360上游玩，还能在PC上玩。

"游戏室"的游戏将会提供成就和网络排名，还有在线和线下多人模式。玩家可以先试玩朋友购买的游戏，然后再决定自己要不要购买一份。"游戏室"的游戏定价分为多种，5美元购买的版本在X360和PC上都能玩，3美元只能在单个平台上玩。如果不想购买，也无法在朋友那试玩，可以像真正的购币玩街机游戏一样，花50美分玩一定的时间。



■"游戏室"的首批游戏阵容。

我们是否会继续开发《FFXIII》这种类型的游戏有待观察，因为我认为参与本作的开发团队应该着手创造"次世代"的游戏形态。

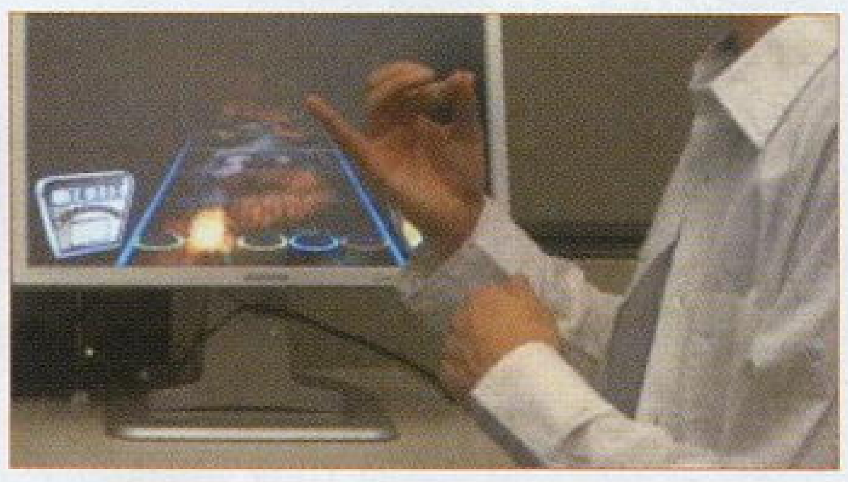


Square Enix社长和田洋一在《Edge》杂志的采访中表示，SE内外都希望《最终幻想》团队创造出完全不同的游戏，这个已经在不断变化的游戏系列需要一次更激进的变革。

业界声音

特报 SPECIAL 微软的肌肉控制技术曝光

"初生计划"摄像头体感操作设备还没发售，微软已经在研究其他全新的游戏操作机制。最近微软向美国专利商标局提交了两项新专利，如果该技术得到成功推广，今后玩家将可以用自己的肌肉来控制游戏。



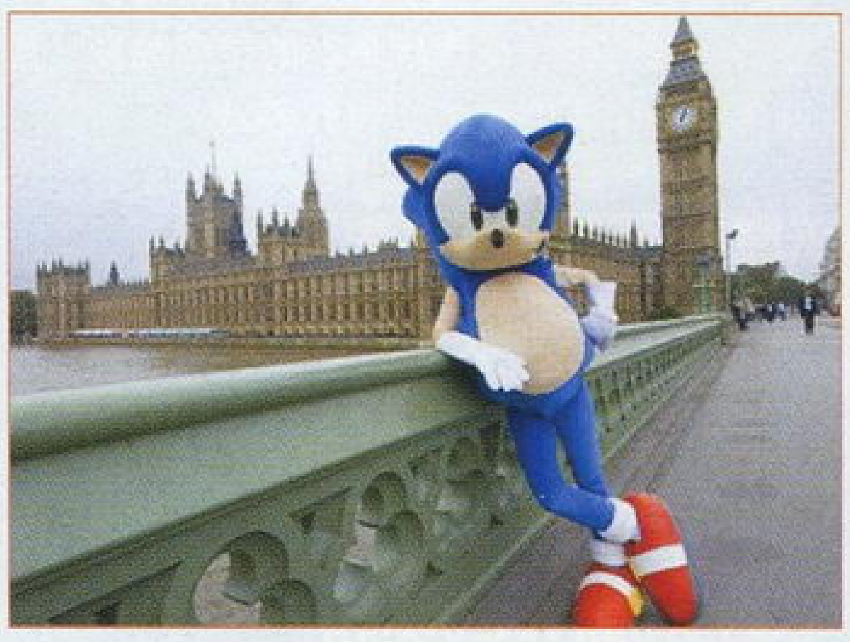
这两项专利都是基于"肌电描记术"(EMG)，通过安装在人体身上的电极，可以读取肌肉发出的电信号。其中有一项专利描述其为"可穿戴在身上作为人机交互界面的肌电描记术控制器"，穿戴在身上的电极可以是腕带、手表、镜片、手套、鞋或者衣裤、头巾等。而另外一种更早提交的专利则是仅限于手臂，需要在手臂上安装一系列的电极。

微软甚至还在视频网站上发布了一段关于该技术的演示录像，这说明该技术有可能作为实际产品推出。视频中可看到，安装到前臂的电极可读取指尖的肌肉活动，接着演示者进行了一段不用控制器就能玩《吉他英雄世界巡演》的演示。该技术是由微软与华盛顿大学、多伦多大学联合研制。

特报 SPECIAL 英国游戏产业遭遇寒冬

在2008年全球游戏产业规模达到顶点后，2009年产业规模开始出现全球性萎缩。英国娱乐休闲软件发行商协会(ELSPA)发布的统计报告显示，2009年英国游戏产品总销售额为33.11亿英镑，而2008年为40.34亿英镑。

2009年英国地区的硬件销售收入为10.6亿英镑，ELSPA认为销售额降低的主要原因是三大主机大降价。ELSPA并未提供具体的销售数字，仅表示Wii仍是三大主机中最为畅销的，三大主机的总销量为670万台。游戏软件总销售额为16.21亿英镑，X360软件销量增长4%，总销售额为4.59亿英镑，位居软件销售额之首。PS3的软件销量为1190万套，同比提高14%。各主机今年在英国的软件总销量为7460万套，周边产品总销售额为6.3亿英镑。



我们对于使用体感操作开发第三人称视点动作游戏没有任何兴趣。



《未知海域2》开发商顽皮狗工作室总裁Evan Wells表示，他们没打算开发支持PS3的体感控制器的《未知海域3》，如果顽皮狗要开发体感游戏，会围绕体感操作的特点开发一个原创新作。

业界声音

我们能够充分活用CELL处理器的能力，但有时感觉它的处理能力是无限大的。



顽皮狗工作室总裁Evan Wells最近表示，顽皮狗还想在今后5～6年间继续为PS3开发游戏，他说："我想能够实现的东西还有很多。完全没有受到硬件限制的感觉。"

我认为我们应该在主视角射击游戏领域做更多的尝试。



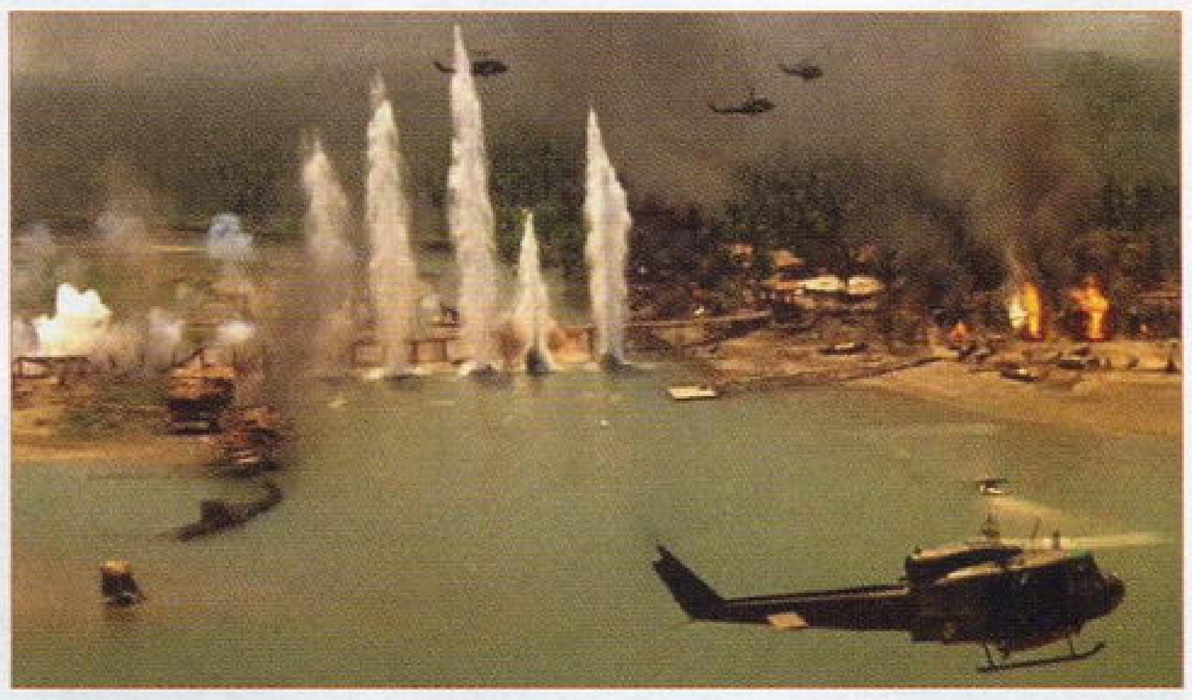
《塞尔达传说》制作人青沼英二最近接受媒体采访时表示，他个人对主视角射击游戏更感兴趣，目前比较想开发《林克的弓箭训练2》，他还表示可以给该作加入多人模式。但任天堂认为应该首先开发《塞尔达》新作。

业界声音

软件 SOFTWARE IW转战原创新作，《COD》多款新作开发中

近日有传闻称《使命召唤 现代战争3》正在开发中，但负责开发的并非Infinity Ward，而是之前已有传闻的第三个《使命召唤》工作室，很可能是Activision旗下刚成立不久的Sledgehammer Games。至于Infinity Ward本身将会开发一款全新作品。事实上在《使命召唤4 现代战争》取得巨大成功后，IW与Activision重新签署了一份为期5年的协议，IW在这份协议中争取到的权益是下一个由其开发的新品牌版权归IW所有，IW享有完全的控制权。

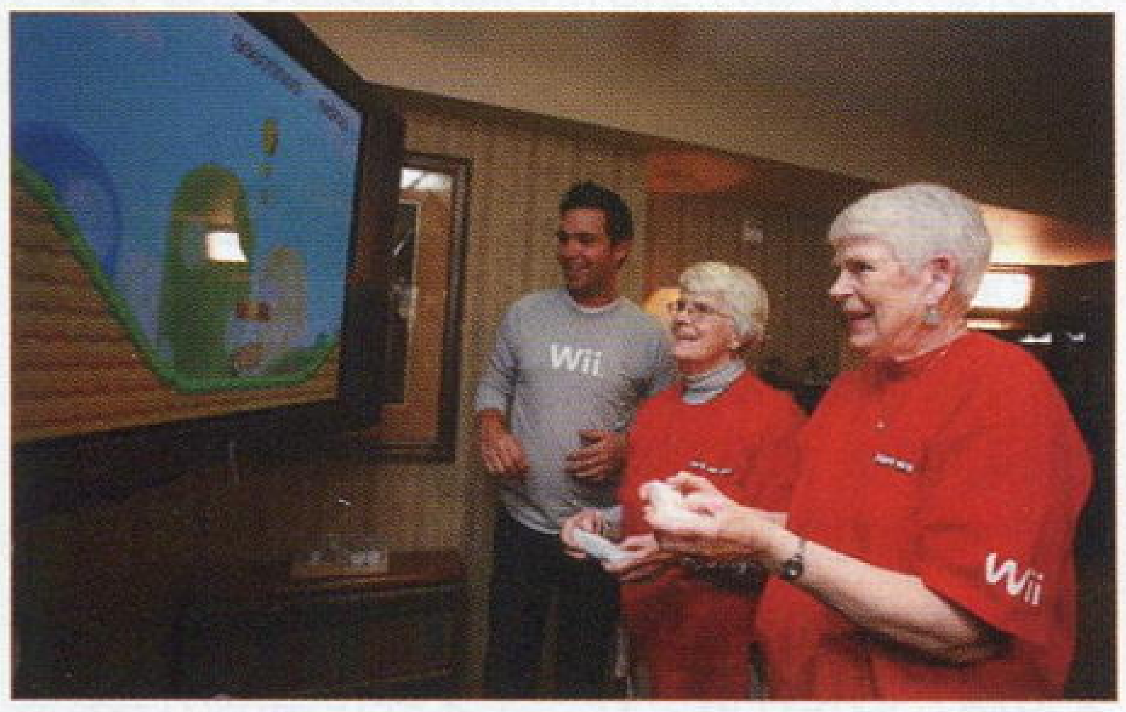
另外，英国游戏网站CVG日前表示获得可靠的业内线报：由Treyarch开发的《使命召唤》新作将以1960年代末的越南战争为题材，预定于11月发售。该消息来源称，本作以经典越战电影《现代启示录》、《野战排》等为灵感，将会带玩家进入到危机四伏的丛林战场。此前已经有其他信息来源称《使命召唤》新作将选择越战题材，看来可信度很高。



▲经典越战片《现代启示录》。

特报 SPECIAL Wii恢复元气，年末销量创新高

任天堂社长岩田聪于1月5日透露，进入2009年末商战之后，Wii重新恢复强势，12月份仅在美国的销量就达到了将近300万台，而2008年同期为215万台。而NDS的销量并未公布，不过据称已经创造了新的销量纪录。《新超级马里奥兄弟Wii》是年末商战期间Wii大热卖的主要原因，自从11月15日在美国发售以来，其销量已逼近400万套。而根据欧洲任天堂提供的数据，Wii在欧洲的累计销量已经超过2000万台。NDS在欧洲的累计销量已经超过4000万台。软件方面，《Wii Sports 运动胜地》欧洲销量为500万套，《新超级马里奥兄弟Wii》欧洲销量250万套。



任天堂恢复元气的消息传出后，翌日其股价即大涨了6.9%，达到了两个多月来的最高点。岩田聪在路透社采访时说："我认为现在可以很肯定地说Wii已经从销量放缓中恢复，但我还不大肯定能否维持这种势头。"

它将会有极为精细的画面，将会有感应器，能够感应玩者的动作。



任天堂社长岩田聪最近在《朝日新闻》的访谈中透露了NDS后续掌机在机能与动作感应功能方面的改进。《朝日新闻》报道任天堂将于7月份为Wii的"生命力感应器"专门举办一个新闻发布会，《塞尔达传说》新作将于2010年末发售。



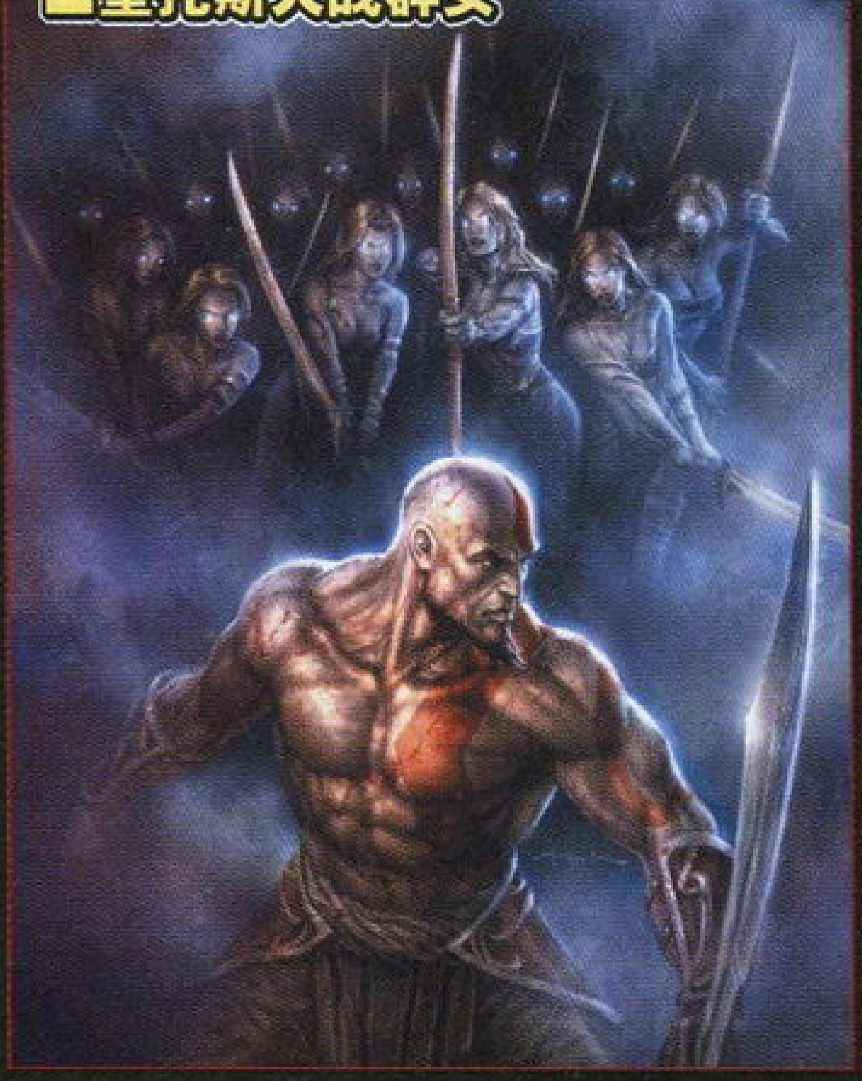
大家觉得Wii上面的这类游戏已经不行了，Wii的玩家正在流失。

Capcom法国分公司主管Antoine Seux最近透露，《生化危机 黑暗历代记》在法国销量只有1.6万，他表示传统游戏在Wii上已经没有活路，"PS3与X360才是我们的未来"。

业界声音

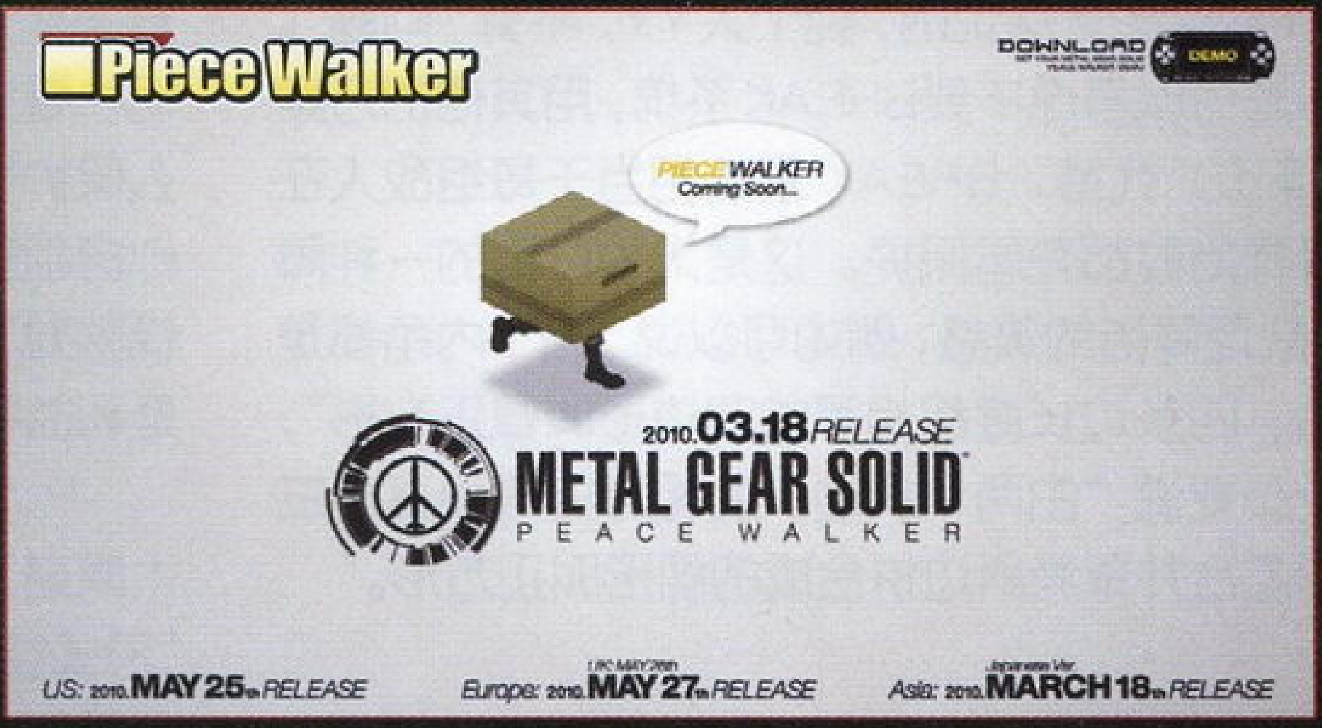
SCENE 图说新闻

■奎托斯大战群女



《战神III》发售日临近，SCE再次发布了一批设定图。面对这么多看见他就两眼放光的魔鬼身材剽悍女子，纵使奎托斯有着雄壮的体魄，恐怕也难以消受。预计到3月25日，你就可以亲自去征服她们！

■Piece Walker



善于用预告网站与玩家玩捉迷藏的Kojima Productions最近又玩新花招：《潜龙谍影 和平行者》官网上出现了经典的纸箱伪装，旁边写着"块行者，即将登场……"小岛秀夫到底为大家准备了什么惊喜呢？

■《GT赛车5》封面公开



为了让玩家相信《GT赛车5》的发售日确实已经临近，Polyphony Digital最近发布了该作的美版正式封面。封面中的座驾是奔驰SLS AMG，构图中不仅展示了它的鸥翼式车门，也强调了深入细致的驾驶舱内饰，表明本作强调驾驶舱视点的游戏特色。

■宫本茂祝你新年快乐



新年来临，《Nintendo Dream》杂志邀请任天堂名制作人信手涂鸦为读者绘制2010年的新年贺卡，这幅就是来自宫本茂的亲笔作品。30年前从绘制插画、设计游戏包装做起的宫本茂涂鸦本领还是相当了得的。



■孤岛危机2

国外某PC游戏杂志率先刊登了《孤岛危机2》的首张跨页大图，虽然从这张照片上看得不是很清楚，但茂密的森林、真实的光影已跃然纸上。最令人兴奋的是，这次家用机玩家终于可以一睹其风采，为家用机而优化的新一代引擎相信不会令人失望。



最终幻想 X III

Final Fantasy XIII

■ PS3　■ Square Enix
■ 2009 年 12 月 17 日发售

几天前就通关了，然后完成了一部分任务，60小时。想说点什么又一直没下笔，还稍微有一点失落的感觉，因为下一代正统单机《FF》（X V？）发售不知道又多少年以后了，不知道那时我还……先简单写几个地方吧。

■系列有史以来最紧张刺激的战斗系统

职业系统精简到6个类别很到位，对职业搭配及切换要求非常高，成长系统与剧情和前期BOSS设计配合紧密。战斗系统很注重战术切换，敌我双方同时行动，BREAK设计让战斗过程更刺激，打起来非常紧凑。指令系统也像《XII》那样省去了大部分重复工作，AI在绝大多数情况下很聪明，但配合辅助效果施放／治疗不是很理想，还是需要手动控制（不知道国际版会不会在这方面改进一下，允许设定优先判定细节或者允许手动控制队长以外的角色）。后期BOSS战（任务）需要认真思考战术，战斗非常紧张刺激，打法也不惟一，要取得全五星评价难度不小（需要设计战术、赌概率，而非硬拼），这是历代最好玩的战斗系统。

问题：

A 普通流程直到第9章为止，每个段落都是用指定的角色进行游戏，不能换人，甚至不能换队长。这样缺点是自由度太低，容易厌倦；优点是你会有充分的时间去体验职业／战术组合，前9章的BOSS设计也是专门训练各个角色职业／战术组合的打法，之后就需要你自己思考合适的组合来攻克各种BOSS。

B 通关前的剧情流程后期堆积了太多集中的战斗，如第12-13章几乎全是BOSS战，杂兵的能力也非常强悍（但奖励的CP和材料不值浪费的战斗时间），除非你中断剧情去做任务练级，否则首先想到的肯定是怎么逃跑。这些设计很难说不是为了有意拖延游戏时间以弥补地图太简单的问题。

C 虽然本作的战斗系统被设计成几乎不依赖武器，但通关前武器的“可有可无”还是稍嫌草率。武器改造的魅力要极后期才能体现，而且我觉得武器能力不太对得起我打素材花费的时间。这一点有待商榷，也可能是我打的不得法。



D 这个是瞎说的，纯个人YY，不算“问题”。是不是可以考虑不要BREAK系统，用其他的方案（如连击）代替，BREAK系统相当于每组敌人在战斗开始时都有盾保护。这是人为设置的一种障碍，缺乏简洁的美感，例如可以说“四个内角都是直角、四条边长度都相等的四边形叫做正方形”，就没必要说“由两个斜边长度相等的等腰直角三角形重合并取消斜边拼合成的图形叫正方形。”

■角色和故事

之前看介绍，觉得这代角色设计都没什么亮点，闪电（ライトニング）尤其不讨好，不过随着游戏进程，到最后通关，发现每一个角色设计我都可以接受，没有一个反感的。闪电这姑娘还相当不赖，成了我最喜欢的角色。想一想《WEEDS》、《FRINGE》等美剧，感觉强势女性做主角的时代早已不知不觉地到来。

不过人物设计和剧情设计还是太偏重童话色彩，包括结局。

为了尽可能少的剧透，我只举个简单的例子，说下我的看法，仅供参考，对原始剧情已经满意的人可以直接略过本段。比如霍普，一开始那么懦弱，不要设计成后来变得很英勇，可以让他一直逃避下去，并且始终不能理解斯诺，一直把母亲的死怪罪于他，最后在剧情提供的那次机会，他真的错杀了斯诺（战斗方面斯诺随后可以灵魂状态出战，能力不变），然后才醒悟，最后再安排他去面对塞拉。这不是完美的故事，但这会是一个更有力量的故事，并非每个人都是英雄，并非什么事做错了都能挽回，对抗圣府和争取自由的代价会更震撼地表现出来。

我看不少人说在《FF》的剧情里已经找不到感动了。我觉得，首先，游戏的主要目的是“好玩”，战斗系统、画面、场景、音乐……这些方面做到极致，足以感动玩家；其次，感动你的不是剧情，而是你自己的经历。我说的经历不一定是游戏经历，比如你听到某一首曲子或者读了某一篇文章会感动，那是因为你能由此想到现实的东西，而现实的东西都是你经历过的或者你能通过自己的经历想像出来的。

比如说香草的命运，通关后（不买游戏的可以找全程影像看看）再回想一下整个事情的来龙去脉，就可以理解她的言行。你说这个故事的演出效果好吗？很一般。故事是真的吗？不是。但香草的所知和所为，她的性格和情感，在现实生活中是可以成立的。故事是编的，演出是夸张的，但感情是真实的。

还有一种情况是，你在剧情里看到的，和你的阅历严重不符，没法共鸣。

我举个别的游戏的例子。我小时候，玩FC的《重装机兵》，打到红狼死掉的那个桥段，感动的不得了，偷偷去厕所里哭。我爸看到了笑得不行，我那阵子特别的恨我爸。因为红狼的故事，在我爸看来没啥，但是在我，在一个未经世事的小男孩眼里，我看到了勇敢却无奈的爱，保护和挂念自己深爱的女人，这多爷们啊，就是这样简单。可是现在呢？看到这样的剧情，我还会难过吗？不会。你怎么保护你爱的人，你得有钱。没钱你能保护谁啊？你房租都交不起你能保护谁？所以老实的努力赚钱就对了。这样一来就把纯真给破坏了。原来世界是利益驱动的，不是感情驱动的。

P.S. 有一个朋友跟我这样说：香草的表演也太离谱了吧，鸡皮疙瘩掉一地，所有剧情过场的“日式装逼”已经无法忍受，丫们没有一个动作是自然的。这个我也略有同感不过没这么大抵触心理，日式夸张就这样，日剧也常这样，当动画片来看就不觉得过分了。实在忍受不了就跳过剧情吧……



■商业正确但产品不完美

想一下《生化危机》由3到4的转变，4开始取消了系列的解谜要素，从头打到尾，只强调战斗。现在《FF XIII》也做了类似的转变。整个游戏中没有世界地图，没有城镇，所有的区域都是战斗区域（极少数剧情经由的小场景例外），从头打到尾，一直是战斗，战斗，战斗……除了过场动画，整个游戏就是战斗，而且是按照指定的路线战斗。游戏过程缺乏调剂，没有位置感（场景在游戏世界中的位置），没有旅行探索乐趣，更没有能自由驾驶的飞空艇。

其实SE现在的“商业正确”但“产品不完美”相对其他公司来说有点过于明显。我就不说某些冷饭作品了，下面举所有人都知道的例子。比如：

《FF X》

亮点——加入语音，新的战斗系统在当时领先RPG市场，剧情很出色，一些CG堪称经典。

妥协——那就不做大地图了，取消飞空艇自由飞行。

《FF X II》

亮点——里程碑式的新战斗系统，让玩家更关注战术而非重复选单（《FF XIII》沿用了《FF XII》的AI创意）。独立任务系统。

妥协——那就没必要再花钱请植松做音乐了吧，主题曲他要多少钱？太贵了……就这一首吧别的不找他。剧情？马马虎虎也就行了。松野磨磨蹭蹭的，让他下课！还有，我们做了任务系统，那卡片之类的迷你游戏就不要做了。

《FF XIII》

亮点——HD画质。战斗系统历代最强。战斗后自动回复，存档点购买道具，战死不需要读档。

妥协——大家玩的就是战斗吧。那我就不做城镇了。世界地图也不做了吧。从一个区域到另一个区域用剧情带过去即可。

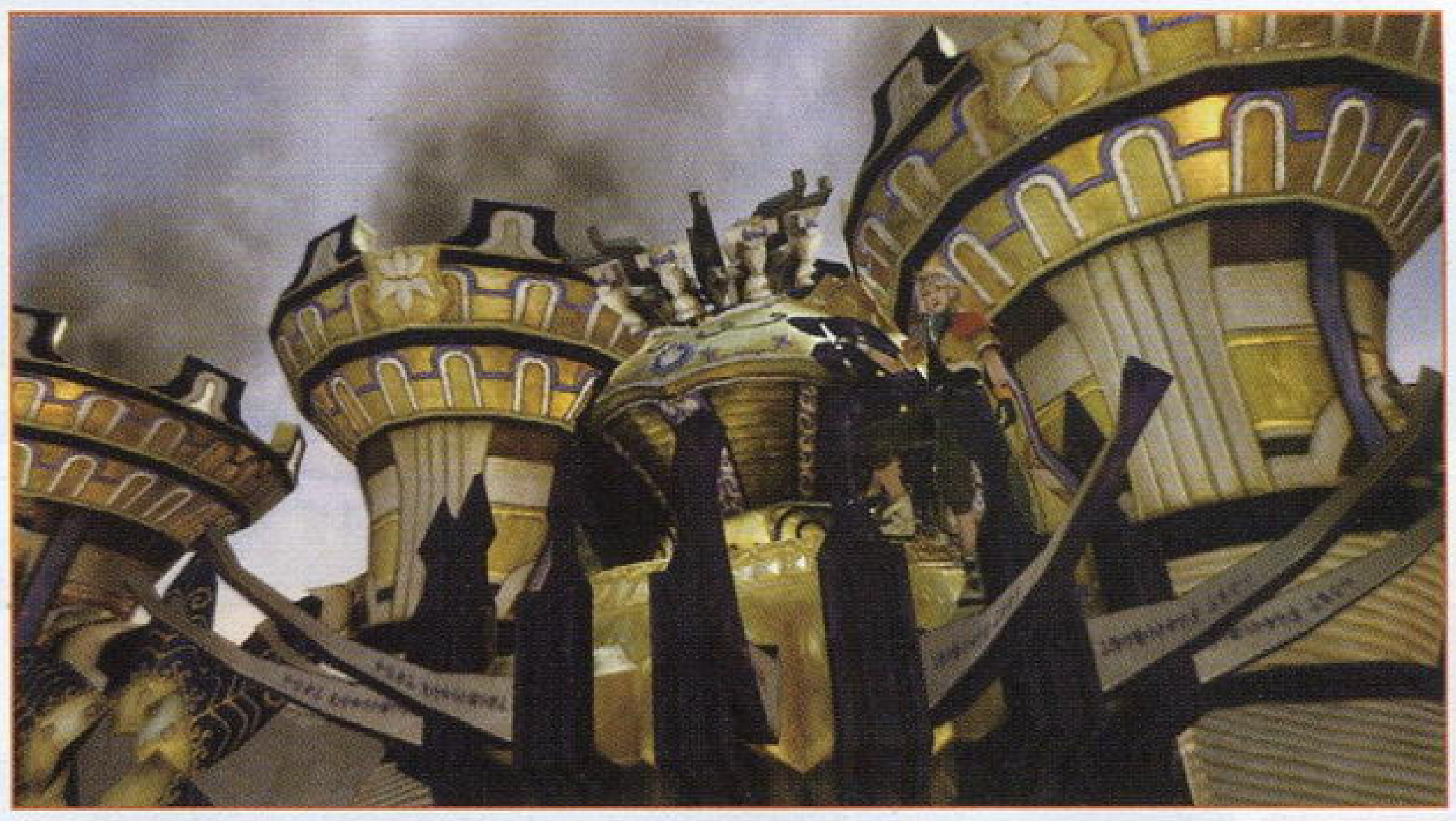
这类妥协，就叫“商业正确”，如果更谨慎一点说，叫“短期商业正确”。即：当某种“偷工减料”会造成产品附加价值降低，但不影响核心价值，几乎不会造成产品销量下降，却可以明显节省成本时，默许之。对SE来说，每个游戏都这样，节省下来的资源可能就够做个新游戏了，至于长此以往会不会有不良反应，以我的水平，我分析不出来，SE有那么多商界精英把持，他们觉得能这样做，应该就问题不大吧。

“商业正确”的结果是，产品不够完美。如当年微软在明知X360质检不够细致的情况下仍然将其推向市场抢占先机，就是一个“商业正确”的行为，早发售一年取得了决定性的胜利，后果就是产品不完美（三红），但不完美大家也接受了，PS3到现在也没干过X360。这说明广大玩家都是很宽容的，很多事选择性失明一下也就过去了。

与这个词相对还有一个“产品正确”，就是不（明显地）妥协，产品的各方面都做到力所能及的最好的程度，短期来看浪费成本，但综合所有因素，长期还是盈利的（很难、很危险）。游戏业界只有一家公司这样做，这家公司的名字叫暴雪。

其实对“《FF》系列”的商业政策，也有朋友跟我说，你凭什么要求RPG一定有城镇和世界地图？你凭什么要求RPG一定可以自由旅行？你这是守旧。对于游戏应该具备的元素，确实有很多个人喜好在影响，这些我不解释。但是客观地说，可以看SE今天给“《FF》系列”的定位：是要做成像“《战神》系列”那样好玩的游戏？还是要做成像“《暗黑破坏神》系列”那样集大成于一身的游戏？我想《FF XIII》肯定不算是后者。以日本游戏业目前的形式来看，已经未必有公司能做到后者了。

数年前《FF XII》的预告片里，梵说，总有一天我会拥有自己的飞空艇……我当时还以为这是SE对玩家的承诺，可是现在我发现，这个梦想已经遥不可及。但我仍然期待，有一天我可以再次坐上飞空艇，在《FF》的世界里自由飞行和探索。



■其他细节

召唤兽——做得跟变形金刚一样，不太好接受。而且这个变成坐骑的设计，无论心理感觉还是变形效果都有点不伦不类。个人意见。喜欢这代召唤兽设计的忽略我即可。

跳帧——绝对在可以接受的范围内。

画面——我觉得不够好，主要体现在场景互动上，比如湿地和雪地都没有脚印（要是有，我没看清，那这条作废）。不过战斗画面无可挑剔。CG也不错。

跳跃——就是场景里它安排你能跳的地方，多高你都能跳上去；它不让你跳的地方，明明近在咫尺你就是过不去（并非版边）。我觉得这样还不如老老实实地做好道路系统，取消莫名其妙的“跳”（像历代《FF》那样）；要么你就以物理长度为准，设定一个最长跳跃距离，那所有相等的距离都应该能跳过去。

镜头/视角——没有上一代控制的好。本作的镜头更类似《FF VII CC》，比较滑，死角很多。镜头转动应该取消惯性偏移，参考《FF XII》。

音乐——不好不坏。没有印象深刻的，也没有厌烦的。主题曲水准不高，但配合通关后剪辑好的画面听感觉尚可。我拿《FF X-2》的片头钢琴曲（《久远～光と波の记忆～》）和《FF XIII》的片头钢琴曲给广州一个退休的音乐教授听，他的评价是：前者是商业音乐会水平，后者是他的学生作业水平。



■SE对《最终幻想XIII》进行了最大限度的商业包装与推广。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 12 月 14 日～2009 年 12 月 20 日

1 NEW 最终幻想 X III PS3

ファイナルファンタジー X III

■ Square Enix ■ 2009 年 12 月 17 日发售■角色扮演■ 8800 日元



游戏在故事的叙述上加入了很多倒序手法，用抽丝剥茧的方式为所有玩家层层地揭开整个事件的真相。全面提升的游戏画面和强调速度与爽快感的战斗是游戏的最大亮点，但前提是玩家能够合理地搭配同伴与适时地切换阵型，偶尔会让人有在玩动作游戏的错觉。

本周：1501964 套　累计：1501964 套

2 上周 1 位 新超级马里奥兄弟 Wii Wii

New スーパーマリオブラザーズ Wii

■ Nintendo ■ 2009 年 12 月 3 日发售■动作■ 5800 日元



如果没有其他厂商更具号召力的大作推出，估计任天堂的这块“金字招牌”将会一直霸占榜单的冠军位置。无论是在掌机还是家用机上，游戏简单的操作和充满挑战性的关卡总有一种让人不断挑战的魔力，而且这次还追加了多人合作闯关，想不热闹都难。

本周：567890 套　累计：1933827 套

趋势	排名	游戏名	发售日 / 厂商 / 类型	销量	平台
→	3	朋友聚集 トモタチコレクション	■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	◆本周 165575 套 ◆累计 2089947 套	NDS
↑	4	口袋妖怪 心之金・魂之银 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	■ 2009 年 9 月 12 日发售 ■ Nintendo ■角色扮演	◆本周 111454 套 ◆累计 3339872 套	NDS
↑	5	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Nintendo ■体育	◆本周 92561 套 ◆累计 1201260 套	Wii
↑	6	闪电十一人 威胁的侵略者 火焰・冰雪 イナズマイレブン 2～威脅の侵略者～ ファイア・ブリザード	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Level–5 ■角色扮演	◆本周 71085 套 ◆累计 806544 套	NDS
↑	7	口袋公园 Wii 皮卡丘的大冒险 ポケットパーク Wii ～ピカチュウの大冒险～	■ 2009 年 12 月 5 日发售 ■ Nintendo ■动作冒险	◆本周 70750 套 ◆累计 191920 套	Wii
↑	8	莱顿教授与魔神之笛 レイトン教授と魔神の笛	■ 2009 年 11 月 26 日发售 ■ Level–5 ■文字冒险	◆本周 54128 套 ◆累计 445635 套	NDS
↓	9	梦幻之星 携带版 2 ファンタシースター ポータブル 2	■ 2009 年 12 月 3 日发售 ■ SEGA ■动作角色扮演	◆本周 50466 套 ◆累计 411565 套	PSP

10 NEW 女皇之刃 螺旋混沌 PSP

クイーンズブレイド スパイラルカオス

■ NBGI ■ 2009 年 12 月 17 日发售■策略角色扮演■ 5800 日元



改编自动画的本作继续打着“擦边球”，将《超级机器人大战》系列的系统与美少女、破甲等设定相结合，既表现出了热血的战斗，也让人很容易对原作中极具诱惑力的角色留下深刻的印象，让人不得不感叹“燃”与“萌”相结合的巨大威力。

本周：49728 套　累计：49728 套

等待三年多的《最终幻想 X III》没有辜负所有玩家的期望，首周销量不但轻松突破 150 万大关，创造了 PS3 软件到目前为止最高的销售记录，相较 2006 年在 PS2 上推出的前作，即便和 176.4 万的首周销量存在一定差距，但从 PS2 和 PS3 各自的普及程度来看，这个成绩已经远远超出了很多人的预期。硬件方面，PS3 硬件销量受本作影响，增长幅度同样达到了单周的最好成绩，从以往的 5 万左右一下跃升到 23.7 万。

2009 年 12 月 21 日～2009 年 12 月 27 日

趋势	排名	游戏名	发售日 / 厂商 / 类型	销量	平台
↑	1	新超级马里奥兄弟 Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii	■ 2009 年 12 月 3 日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 506453 套 ◆累计 2440280 套	Wii

2 NEW 塞尔达传说 灵魂轨道 NDS

ゼルダの传说 大地の汽笛

■ Nintendo ■ 2009 年 12 月 23 日发售■动作角色扮演■ 5800 日元



和游戏的副标题一样，这次林克需要驾驶火车穿梭与大陆的各个地点展开全新的冒险。迷宫探索部分最大的亮点是加入了新的石像兵作为帮手，让很多机关的解法感觉很精妙，而驾驶火车的部分则因为有时间限制很有挑战性，玩家需要随时注意路面状况调整自己的行进策略。

本周：291496 套　累计：291496 套

趋势	排名	游戏名	发售日 / 厂商 / 类型	销量	平台
→	3	朋友聚集 トモタチコレクション	■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	◆本周 226920 套 ◆累计 2316867 套	NDS
↓	4	最终幻想 X III ファイナルファンタジー X III	■ 2009 年 12 月 17 日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	◆本周 188511 套 ◆累计 1690475 套	PS3
↓	5	口袋妖怪 心之金・魂之银 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	■ 2009 年 9 月 12 日发售 ■ Nintendo ■角色扮演	◆本周 124704 套 ◆累计 3464576 套	NDS
↓	6	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Nintendo ■体育	◆本周 113909 套 ◆累计 1315169 套	Wii
↓	7	闪电十一人 威胁的侵略者 火焰・冰雪 イナズマイレブン 2～威脅の侵略者～ ファイア・ブリザード	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Level–5 ■角色扮演	◆本周 99175 套 ◆累计 905719 套	NDS
↑	8	Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート	■ 2009 年 6 月 25 日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 72355 套 ◆累计 1555258 套	Wii

9 NEW 太鼓之达人 Wii 咚咚和二代目！ Wii

太鼓の达人 Wii ドドーンと 2 代目！

■ NBGI ■ 2009 年 11 月 19 日发售■音乐■ 4800 日元



作为日式音乐游戏中最有代表性的作品之一，本作的曲目选择和附加内容无疑是玩家持续挑战的最大动力。从经典的动画流行歌曲到热门大作的相关配乐，本作也应该算是多个游戏厂商合作的结晶，而支持 Mii 形象的动态演出也颇有喜剧效果，不会让人觉得很单调。

本周：63845 套　累计：196637 套

10 上周 位 莱顿教授与魔神之笛 NDS

レイトン教授と魔神の笛

■ Level–5 ■ 2009 年 11 月 26 日发售■文字冒险■ 4800 日元



全新三部曲的首发作再次让 Level–5 赚得盆满钵满，精心编排的剧情加上趣味性十足的谜题，总会让人产生尝试一下的冲动。为即将推出的剧场版动画造势也是本作在宣传时的一大看点，用更戏剧化的形式去表现解谜的过程，应该会让很多 FANS 充满期待吧。

本周：63549 套　累计：509184 套

本周惟一的一款新作《塞尔达传说 灵魂轨道》还是没能挡住《新超级马里奥兄弟 Wii》的强劲势头，只能屈居第二，而首周 29.1 万的销量虽然和 2007 年推出的前作持平，但消化率却从 86% 下降到 47%，看来官方对本作在日本市场的表现期望过高，希望后续的长卖能够缩小这个差距。硬件方面除 PS3 和 X360 外，其他主机较上周都出现了不同程度的上升，所有主机平台的硬件销量总和甚至全面超越去年的同一时期。

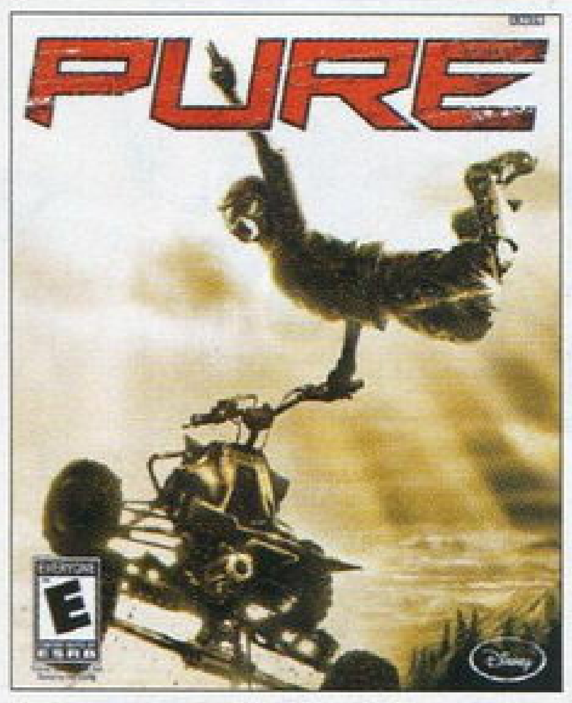
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 12 月 6 日～2009 年 12 月 12 日

排名	游戏名称	信息	销量	机种
1	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：1	◆本周 550675 套 ◆累计 2567010 套	Wii
2	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：3	◆本周 362726 套 ◆累计 3633610 套	Wii
3	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■Nintendo ■2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 356833 套 ◆累计 1967654 套	Wii
4	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty Modern Warfare 2	■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：4	◆本周 313423 套 ◆累计 4872030 套	X360
5	求生之路 2 Left 4 Dead 2	■EA ■2009 年 11 月 17 日发售 ■主视角射击■上周排位：5	◆本周 217063 套 ◆累计 1251634 套	X360
6	塞尔达传说 灵魂轨道 The Legend of Zelda Spirit Tracks	■Nintendo ■2009 年 12 月 7 日发售 ■动作角色扮演■上周排位：–	◆本周 190689 套 ◆累计 190689 套	NDS
7	刺客信条 II Assassin's Creed II	■Ubisoft ■2009 年 11 月 17 日发售 ■动作■上周排位：6	◆本周 174594 套 ◆累计 1159554 套	X360
8	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty Modern Warfare 2	■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：7	◆本周 170983 套 ◆累计 2485226 套	PS3
9	乐高蝙蝠侠 Lego Batman The Videogame	■Warner Bros. ■2009 年 9 月 23 日发售 ■动作■上周排位：8	◆本周 142989 套 ◆累计 930442 套	X360



10 完美机车 X360

Pure

■Disney Interactive ■2008 年 9 月 16 日发售■竞速■上周排位：9

游戏中对激烈的机车比赛刻画得非常到位，逼真的场景破坏效果在游戏过程中随处可见，各种高难度的空中动作在视觉上也给人很大的冲击力，能随时将玩家的情绪保持在最高点。缺少丰富的赛道是游戏最大的败笔，属于玩上一段时间就会慢慢枯燥的典型。

本周：138 619 套 累计：795 069 套

2009 年 12 月 13 日～2009 年 12 月 19 日

排名	游戏名称	信息	销量	机种
1	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：1	◆本周 670863 套 ◆累计 3237873 套	Wii
2	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 536068 套 ◆累计 4169678 套	Wii
3	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■Nintendo ■2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：3	◆本周 507335 套 ◆累计 2474989 套	Wii
4	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：4	◆本周 407134 套 ◆累计 5279164 套	X360
5	求生之路 2 Left 4 Dead 2	■EA ■2009 年 11 月 17 日发售 ■主视角射击■上周排位：5	◆本周 241359 套 ◆累计 1492993 套	X360
6	刺客信条 II Assassin's Creed II	■Ubisoft ■2009 年 11 月 17 日发售 ■动作■上周排位：7	◆本周 239595 套 ◆累计 1399149 套	X360



7 马里奥与索尼克 温哥华冬奥会 X360

Mario & Sonic at the Olympic Winter Games

■SEGA ■2009 年 10 月 13 日发售■动作■上周排位：–

由于近期缺少新作，所以一向在欧美颇受欢迎的"聚会型游戏"又杀回了榜单。因为已经是第二次合作，马里奥与索尼克的群星们驾轻就熟地就为大家上演了一出热闹非凡的比赛，而如果大家想本色出演的话，将自己的 Mii 造型加入游戏也是个不错的选择。

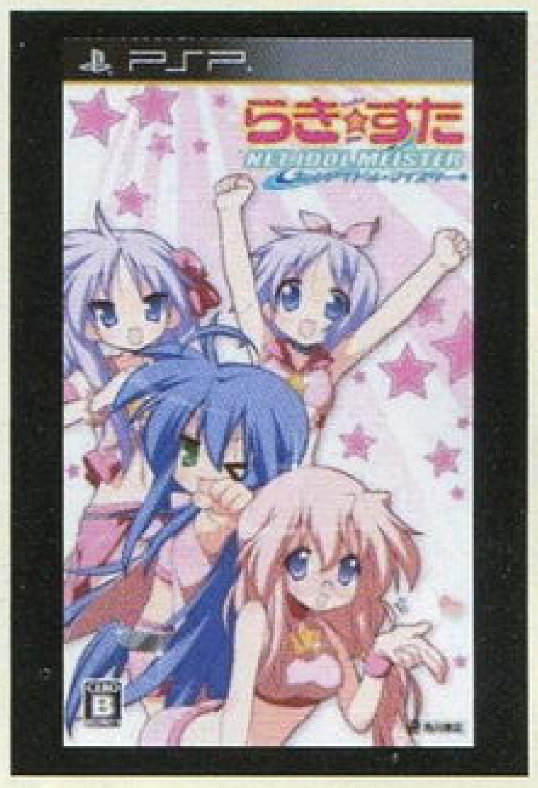
本周：212 432 套 累计：893 648 套

排名	游戏名称	信息	销量	机种
8	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：8	◆本周 202970 套 ◆累计 2688196 套	PS3
9	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■Nintendo ■2008 年 4 月 27 日发售 ■竞速■上周排位：–	◆本周 184507 套 ◆累计 8524087 套	Wii
10	乐高蝙蝠侠 Lego Batman The Videogame	■Warner Bros. ■2009 年 9 月 23 日发售 ■动作■上周排位：9	◆本周 180634 套 ◆累计 1111076 套	X360

新作打榜

12 月的日本游戏市场因为《最终幻想 X Ⅲ》的强势推出而发生了微妙的变化，大多数二线作品都纷纷将发售日期延后来规避风险，所以近两周位列前十的游戏基本上只是在排名上产生变化，在 20 名之外才偶尔能发现一些新的面孔。美国游戏市场方面则是将新作都堆积到了圣诞商战期间，因此目前即便是在榜单前五十也只能看到很多发售已久的作品持续热销，预计在今后两周上榜游戏就会进行大换血。

日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2009 年 12 月 14 日～2009 年 12 月 20 日			
13	NDS	企鹅的问题特别版 企鹅 No.1 大奖	2009.12.17
26	NDS	家庭教师 REBORN！ DS	2009.12.17
40	NDS	时尚纸娃娃 DS	2009.12.17
42	NDS	女生故事 响 响特训大作战	2009.12.17
50	Wii	NHK 红白问答作战	2009.12.17
2009 年 12 月 21 日～2009 年 12 月 27 日			
27	PSP	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版	2009.12.24
29	PS2	小小克星 修改版	2009.12.24
34	PSP	刺客信条 血族	2009.12.23
37	PSP	幸运星 网络偶像大师	2009.12.24
41	NDS	星际宝贝 DS 奥哈娜的音乐大冒险	2009.12.3

游戏的受众面仅限于对日本 ACG 文化非常了解，且看过《幸运星》动画的玩家。虽然看起来像是一款育成游戏，但实际上它是测试玩家宅化程度的测试软件，专业程度超乎一般人的想像。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2009 年 12 月 5 日～2009 年 12 月 12 日			
30	Wii	孩之宝家庭游戏夜 2	2009.10.27
32	NDS	爆丸战士	2009.10.20
34	X360	乐高摇滚乐队	2009.11.3
36	Wii	削弱非暴力	2009.10.26
42	NDS	淑女风范	2009.11.2
2009 年 12 月 13 日～2009 年 12 月 19 日			
32	NDS	涂鸦小子	2009.9.15
39	NDS	王国之心 358/2 天	2009.9.29
42	PS3	小小大星球	2008.10.28
46	NDS	iCarly	2009.10.27
47	Wii	孩之宝家庭游戏夜	2008.11.11

游戏的玩法和《摇滚乐队》类似，只是将所有建模用乐高玩具重新包装了一下，比较能够吸引低年龄层的玩家。多人参与的演奏模式还是一如既往的有趣，惟一让人不爽的就是演奏的曲目大多数都会结束得很突然，难道是制作太匆忙的缘故吗？

2009 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	12 月 14 日～12 月 20 日	12 月 21 日～12 月 27 日
1	NDSi	2 939 441 台	95 227 台	113 984 台
2	PSP	2 120 345 台	79 194 台	105 801 台
3	Wii	1 926 747 台	191 915 台	215 129 台
4	PS3	1 744 350 台	237 086 台	110 519 台
5	NDSL	529 798 台	12 879 台	17 695 台
6	X360	368 707 台	8 965 台	6 489 台
7	NDSi LL	436 244 台	75 241 台	81 430 台
8	PS2	199 031 台	2 982 台	3 747 台
9	PSP go	71 852 台	3 260 台	4 192 台

2009 HARDWARE 美国主机销量榜

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	12 月 6 日～12 月 12 日	12 月 13 日～12 月 19 日
1	PS2	51 560 192 台	86 731 台	110 304 台
2	NDS	42 629 952 台	719 330 台	935 929 台
3	Wii	29 135 330 台	659 755 台	713 108 台
4	X360	20 655 778 台	295 008 台	402 728 台
5	PSP	18 418 492 台	130 920 台	168 894 台
6	PS3	11 736 083 台	255 639 台	344 458 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSP go 的销量



2个多月前让“猎人众们”兴奋不已的《怪物猎人》系列最新作”终于有详细情报公开了。毕竟在尽可能挖掘热门大作潜力的今天，推出“外传”已经成为了厂商制作游戏的一个基本思路，而要实现这个附加产业链的价值，从“暴力血腥”中脱颖而出的本作主人公明显已经将受众面锁定在了青少年和女性玩家的身上。究竟常伴我们左右的“猫猫们”会在熟悉而又陌生的村庄发生怎样的故事呢？各位看官赶紧往下看吧！

文 晴天　美编 anubis

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	Capcom		模拟经营
PSP	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村		日版
	发售日未定	1人	价格未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

这次的主角就是我！喵呜～～

猫猫大集合

和大多数育成游戏一样，游戏一开始我们需要确定主人公（小猫）从性别到外貌的各种特征。而最让人惊喜的还是本作可以和《怪物猎人 携带版 2nd G》的记录进行联动，读取记录后，玩家在游戏中的狩猎猫就会前来拜访“猫猫村”，并成为可以直接雇佣的同伴，比起白手起家的新玩家，会大大缩短前期发展所耗费的时间。右边是官方前期公开的部分设定图，由此可以看出游戏中的猫猫们都有着自己专属的职业，如何合理搭配就看玩家的本事了。



◀将鱼竿和鱼篓系在腰间的小猫，平时的主要工作是去山川或湖里钓鱼吗？

▲背着镐的小猫，擅长挖掘岩石。

◀手拿扫帚的打扮就能看出她是负责打扫卫生的小猫，对猫猫村的环境改善作出了很大贡献。

▶集会所内部的情报人员，了解很多与怪物有关的知识。

◀手持乐器的小猫，无论弹奏什么乐曲都能感到快乐。

◀在饲养设施工作的小猫，难道最擅长喂养动物吗？

制作人访谈

介绍了这么多游戏的相关情报，最后自然也少不了几位主创人员对游戏的看法，细心的玩家说不定还能从中发现游戏系统的蛛丝马迹，或许它并不仅仅是一款“模拟经营游戏”那么简单。



制作人 迁本良三

Q：能给我们谈谈游戏诞生的过程吗？

迁本：《怪物猎人》系列”是吸取了多方面的经验才成长为了极具人气的系列，而在制作初期设定怪物时，我就认为“猫”具有成为“明星”的潜质，随着后续作品的不断推出，这一点果然得到了印证（笑）。起初我们是曾想以狩猎猫为主角设计一款游戏，于是就开始了开发的相关工作。

小岛：就我个人而言，我认为《怪物猎人 携带版 2nd G》中的“狩猎猫”是设计得很成功的一个角色，拥有不可或缺的存在感和独特魅力。看着它在游戏中的一举一动，我自然而然就产生了“如果有很多狩猎猫在一起会是怎样一个情景”的想法，之后将这个设想传达给同事后，我们就开始制作这一款和系列正统作品截然不同的游戏了。

Q：从游戏的标题我们很容易看出这是一款以“猫”为主角的游戏，但具体的游戏内容至今也没有公开。能谈谈这是一款怎样的游戏吗？

北林：游戏的内容实际是以收集更多的猫猫来获得乐趣，随着村庄中猫猫数量的增多，村庄的规模和建筑都会发生相应的变化，进而产生更多的玩法，让玩家无法自拔。

迁本：在系列作品中，很多玩家对猫猫们的印象都停留在“狩猎猫”、“厨师猫”等阶段，所以为了改变这个固有观念，这次我们就特意设计了一个“猫猫村”，将各种类型的猫猫们都集中在这里，赋予它们独特的个性和工作，让玩家来见证它们的成长。和正统作品强调的收集乐趣相比，本作会更注重生活氛围的营造，让更多人都能乐在其中。

Q：既然是以猫猫们的住所为主题，那在场景上是否也参考了以往狩猎地图中猫猫聚集地的构造了呢？

小岛：以往作品中出现的都是野生黑白猫生活的场所，严格来说并不算村庄，你可以将这里理解成以往猫猫们居住的另一个地方。

Q：在猫猫的设计风格上出现了如此大的转变，其中有什么原因吗？

迁本：以往作品的设计都是以突出真实为目的，而这次我们想进行一些新的挑战，所以就故意把猫猫们的脸变大了，

CAPCOM CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED.

充满神秘的猫猫村

和系列其他作品的世界观不同，“猫猫村”所在的大陆上并没有人类居住，所以玩家所有的互动都只能和自己的同类来完成。也正是因为跳脱了“人类世界”的束缚，策划人员在各种事件的设计上也大胆地作出了很多创新，一些只有在“猫猫世界”中才有可能发生的事情绝对会让你眼前一亮。另外村庄中还有我们熟悉的基本设施，发展之路也正是在这里迈步向前。



▲坐落在森林某个角落的猫猫村环境看起来不错，随着游戏的进行，这里的居民也会越来越多。

长屋



▲长屋的周围平时都聚集着不少村民。利用树干形成的天然平台就能沿途进入长屋的内部。

说得通俗一点这里就是猫猫们居住的“窝”。它的主体结构是一个中空的树干，不同的房间都是相连的，生活在这里既能拥有自己的私密空间，如果发生突发状况也能互相有个照应，并不会让人觉得不方便。平时多去别人家里串门或者与村民对话都有可能触发特殊事件，而根据可靠情报，长老将这么多猫猫们集合在村里似乎准备干一番大事，但愿一切都能顺利完成吧！



▲长屋虽然是多层建筑，但是能否开放上层的探索权还是要看玩家的努力程度。

▶长屋的内部装饰非常朴实，树叶铺成的床、装满食材的竹篓和各种日用品就是猫猫的全部家当。

多和猫猫们保持交流哦！





◀对话时猫猫们的表情会不停地变换，如果不小心把它们激怒了，有可能还会影响到好感度和后续事件的触发条件。

集会所



▲对人类世界有所了解的猫猫们所建造的集会所，是不是很有乡土气息呢？（笑）

不用多说，想必很多玩家都知道这里的作用，那就是授予玩家各种各样的任务。通过不断的完成任务，玩家主要可以收集到各种各样的素材，但它们的用途暂时还是个谜。其中有些特殊任务需要玩家特别留心，完成后对于壮大猫猫团队有至关重要的作用。



▲经常和长老和受付对话就会触发任务，难度从易到难任君选择。



看起来和人类的集会所有几分相似！





◀要战胜强大的怪物一定少不了情报屋的可靠消息，不知道这项服务是否会收费？

狩猎是第一大事

从目前官方公布的情报来看，狩猎怪物时都是数量不等的猫猫组团战斗，具体规则不明。但惟一可以确定的是，不同猫猫的个性会成为狩猎成功的关键，玩家在培养时一定要注意。





▲猫猫们正在攻击敌人的场面“很可爱、很暴力”，从中也不难看出玩家可以选择的武器有很多种，这似乎也与它们在村庄中扮演的角色有一定关系。

让其呈现的表情变化更醒目一点，这样不是很可爱吗？

北林：突出猫猫们夸张的动作和表情是本作的一个特色，和这些栩栩如生的猫猫们一起生活应该是件非常愉快的事情。

Q：在集会所接受任务，离开村庄后遭遇怪物的设定和系列其他作品很相似呢？

小岛：的确是这样，但实际上玩家并没有打倒所有怪物的必要。因为猫猫们的任务目标通常都是取回能够扩建村庄的重要道具，合理地避开怪物也是让游戏顺利进行下去的一个要点。

Q：在目前公开的图片中，我们能够看到很多猫猫在攻击怪物，难道这次都是集团行动吗？

迁本：恩，这次任务的人员配置基本都是“群体出动”，毕竟1只猫猫要对付比自己大数倍的怪物，按照常理来说根本就是不可能的事情，而且你不觉得很多猫猫一起战斗会很有气势吗？（笑）

Q：猫猫们的个性对狩猎有影响吗？

北林：肯定有影响，玩家只有充分发挥猫猫们的自身特点才能在战斗中无往不利。

小岛：猫猫们的个性是决定游戏平衡性的重要指标，毕竟它们中有的擅长战斗，有的擅长经营。另外擅长战斗的猫猫中又分为近战和远程两种类型，只有合理将它们进行搭配才能顺利完成任务。

Q：狩猎后获得素材有什么用途呢？

北林：素材通常都是用来建造新设施的，而其中有部分素材是在村庄中就能直接获得，但是具体方法现在还不能告诉大家。

Q：游戏支持无线联机功能吗？

北林：让玩家互相交流的要素肯定会加入游戏，说不定玩家还能跑到别人的村庄里捣乱呢……

Q：请最后对期待的读者们说点什么吧！

小岛：我们是以“让猎人众们都能愉快游戏”为目标来进行制作的，所以希望大家能够玩得很愉快。

北林：本作是对“怪物猎人”世界一个全新的拓展，各种各样的猫猫在游戏中一定会带给大家很多的欢乐。

迁本：因为是以猫猫们的视点来进行游戏，所以即使没有玩过系列其他作品的玩家也能很快地融入其中，请大家为了达成最后的目标而不断努力吧！

制作人 北林达也



制作人助理 小岛慎太郎



北斗無双

北斗无双	Koei Tecmo	动作
多机种 北斗无双		日版
2010年3月25日	1～2人	7800日元
对应机种为PS3及X360		

对于所有的原作忠实爱好者来说，大概最为关心的就要数对各种武术招式的具体表现了。最近，Koei Tecmo 官方公布了本作的最新消息，这其中不仅有原创的 CG 动画，还有两段游戏过程中的影像片段。我们从中可以了解到，游戏目前已经具备了较高的完成度，基本上已经处于后期调整阶段。渴望重温《北斗神拳》的朋友们，你们准备好了吗？



文 炎骑士　美编 木仙



新元素·投掷系统

相比其他《无双》游戏，本作显然要更加着重突出对力量的表现。除了对各种流派武术进行细致入微的描写之外，新游戏中还加入了投掷的概念。并且，这种投掷并不是单纯地将敌人或道具随便抓起来再扔出去，而是成为了游戏中的重要组成部分。如图所示，玩家操纵的角色可以将场景中的特定道具举起来，此时在游戏画面中还会出现一个类似于射击游戏中的瞄准光标，通过控制摇杆来精确瞄准投掷的目标，随后便可以将手中的道具投出去了。

有了这样一个新的系统，我们不妨适度展开联想：借助精确瞄准投掷，在对付 BOSS 级强敌时似乎可以从远距离化解敌人的招式；如果待投掷的道具具备爆炸效果，那么还可以有效牵制敌人的行动。当然，目前还无法确认在发动投掷系统的同时，角色是否要保持在原地"站桩"，如果不幸言中，那么这个新系统的实用性就要大打折扣了。

新公开场景

卡桑德拉监狱

卡桑德拉监狱是原作中关押健四郎二师兄托奇的一处准军事据点。如果不出意外，健四郎与典狱长维格尔的战斗将会在这个场景中重现。





北斗道场

所谓北斗道场，即为北斗流门下弟子学艺及切磋的重要场所。在原作中，这座道场仅仅出现在北斗流传人的记忆之中，而现在，它将彻底展现在所有玩家的眼前！

©武论尊・原哲夫/NSP 1983/KOEI Co., Ltd. All rights reserved.



解读游戏宣传影像

这绝对是史上最血腥的《无双》！虽说打着“无双”的旗号，但这款游戏却与以往作品有着极大的差别。游戏中的战斗不再是熟悉的砍瓜切菜，而更像是一款突出写实风格、充满暴力与血腥的硬派动作游戏。游戏中的杂兵不再是蜂拥而至，而是三三两两地聚在玩家角色周围。不同角色的格斗技巧无不忠实于原作，在被各种暗杀拳法击中之后，敌人会不断地喊“救命”，而此时的身体则会像原作中那样开始不断膨胀，最后伴随着一团模糊的血雾爆裂开来。另外，从影像中还可以看出，游戏中的打击感较重，任何一个玩家都可以体会到“拳拳到肉”的爽快感，角色的服饰上还会有出类似《忍龙》中的皮革光泽。这大概是因为有 Tecmo 方面技术支持的缘故。

▲通过对比 238 期报道中的图片可以发现，游戏中的计量槽位置和外观都发生了变化。此外，我们还可以看到最经典的一幕：健四郎在施展“北斗百裂拳”之前先为敌人点中死穴。

▲在原作中，阿力的南斗水鸟拳是一种杀人于转瞬之间、动作优雅轻盈的神奇武术，这一特点在游戏中也有着很好的体现：伴随着指尖的挥动，会出现类似利刃挥过所产生的气流，所到之处，敌人的肢体顷刻间变得粉碎。







◀▼健四郎与阿申决战的一幕再度展现在我们的眼前。除了二人展开殊死搏斗时所产生的斗气之外，我们还可以看到隐约出现在阿申背后的残像。这似乎意味着，游戏中的阿申将会是一名偏向速度型的角色。

忠实原著而又高于原著的角色造型

熟悉原作的朋友应该清楚，《北斗神拳》是一部着重体现暴力美学的热血漫画，原哲夫的角色设定透着一股粗犷与豪迈。在最新的《北斗无双》中，我们欣慰地看到，原作者笔下那一群有血有肉的战士在游戏中仿佛活了起来。除了一如既往地保持着肌肉发达的强壮体魄之外，他们的服装也在保持原有特色的同时变得更加华丽。这其中最明显的例子莫过于原作主人公健四郎，在游戏中，他那身蓝色紧身外套上多出了类似火焰状的红色纹理。





作为首批公开的角色造型，玛米亚无疑是一道靓丽的风景线。从图中可以看出，游戏中的她比原作中的造型还要多出几分性感与妩媚。



奴役		NBGI/Ninja Theory	动作
多机种	Enslaved		美版
	预定2010年发售	1人	59.99美元
	对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

文 清国清城 美编 anubis

奴役 ENSLAVED

这是一个科幻版西游记

位于英国剑桥市的“忍者理论”(Ninja Theory)热衷于东方文化，它的上一部游戏《天剑》中，到处都可以看到东方文化的影响。可能是因为该作销量不是很理想，游戏发售后不久忍者理论就结束了与索尼的亲密合作。不过他们找到的下一个发行伙伴仍然来自东方——NBGI获得了忍者理论最新作《奴役》的发行权，它的灵感来自东方最具影响力的幻想巨著之一——《西游记》！

23世纪，蛮荒世界

《奴役》讲述了一个西方未来版《西游记》的科幻故事：一只力量强大的猴子护送着凡人前往某地，猴子野性难驯，凡人唯有以头箍将其驯服……不过在本作中的猴子没有通天的本领，他只有一根棍棒和浑身的力气，而他要护送的人也不是去西天取经的和尚，而是一心想回到家中的女子。

游戏故事发生在公元23世纪，第四次世界大战摧毁了整个人类文明，曾辉煌一时的美国只剩下一片荒芜。战争之后紧接而来的饥荒与疾病导致人口进一步剧减，整个北美洲只剩下10万人口。这些幸存的人类分散于大陆各地，形成了多个与世隔绝的小部落，他们彼此之间没有任何交流。

退化到蛮荒社会的人类正重新进入奴隶制时代，经常有飞船在大陆上空搜寻人类部落，将那些群居在一起的人们捕获，让他们成为奴隶。Monkey从小就远离这些人类群居地，将他养大的人教会他求生的技能，并提醒他人类群居地最容易被奴隶船发现。所以Monkey总是在偏僻的地方孤独的生活，不停躲避奴隶船的搜索。然而到最后他还是难逃魔爪。

在一艘巨型奴隶船里，Monkey遇到了一个名叫Trip的女子，她对机械知识了如指掌，她破解了奴隶船的操作系统，解救了被捕获的人们。然而遭到破坏的飞船已经无法正常飞行，它飞跃大海，下方已经可以看到已成废墟的纽约市。然后飞船撞到了一座摩天大楼……游戏就是从Monkey在昏迷中醒来开始。



◀本作的引擎在人物表情和肌肉质感方面有非常出色的表现力。

强调电影效果的开发方向



> **“我们的目标是重新定义游戏剧情的阐述方式。”**
> ——Andy Serkis

忍者理论非常注重本作的电影化色彩，对《指环王》中的咕噜和《金刚》印象深刻的玩家们将再次看到Andy Serkis的精彩演出。在《天剑》中他曾为大反派Bohan配音及进行动作捕捉，这次他将演绎本作的Monkey，而且还对整个游戏的演出效果和过场动画进行了指导。在剧本和镜头处理等方面也都聘请了好莱坞的顶尖人才相助。本作的剧本作者Alex Garland之前的代表作是经典恐怖片《惊变28天》，他自称是游戏迷，所以忍者理论向他提出合作时，他立刻就答应了。Garland为本作撰写了每一句台词，并且经常到忍者理论的办公室与开发团队讨论关卡布局。因为本作的剧情与游戏系统是互相融合的，渗透到关卡的各个细节。忍者理论还聘请了专业电影摄影技师给开发人员讲课，为游戏中的专业镜头运作提供建议。而作曲方面则是邀请了好莱坞作曲家Nitin Sawhney。



■玩家可以向Trip下达指令，不过本作没有制作双打模式的打算。



两个人的冒险

Trip 一心想回到自己的家乡，但她知道旅途艰险，力大无穷的 Monkey 可以成为一个很好的保镖。为了驾驭充满野心的 Monkey，Trip 将一个奴隶项圈改造成头箍，套在了 Monkey 的头上。Monkey 若是不听话，Trip 就可以用她的“紧箍咒”将其降伏。Monkey 只能就范，但是他暗下决心，将 Trip 送到家乡，按照协议解开它的头箍之后，他要拧断她的脑袋。

在美丽的荒野攀爬、战斗，两人互相协助，这很容易让人想到育碧的《波斯王子 神迹》。虽然在游戏初期 Monkey 对 Trip 恨之入骨，但是随着彼此了解的深入，他们将最终产生深刻的感情。本作对剧情非常重视，将会以台词、表情、动作细节等方面细腻地描绘二者关系的逐渐变化，而且在不知不觉中融入到游戏系统。例如，游戏中有很多需要动作解谜的地方，比如由 Monkey 将 Trip 抛向只有她的娇小身材才能进入的地方。而初期对 Trip 怀恨在心的 Monkey 抛掷动作会非常粗暴，到了后期会明显轻柔许多。制作人 Tammem Antoniades 说：“本作将会通过这两个角色之间的关系展开。玩家将会感受到与这个 NPC 角色之间的深刻联系，感受到她的思想、内心与个性。”

本作的平台动作部分与《波斯王子》非常相似，需要充分利用 Trip 和 Monkey 各自的能力特点。Monkey 会将 Trip 抛向高处难以抵达的地方，而 Trip 会用破解电脑，将一些实用道具和武器化为己用。游戏中出现的敌人主要是第四次世界大战期间留下来的“古代兵器”——通常是各种各样的机器人。很多机器人虽然已经长眠，但是很容易被激活而重新成为杀人兵器。机器人也分为很多代，早期的机器人技术原始，可以看到机体上的活塞等低技术含量的零部件，它们大多是扮演着杂兵的角色。而后期的第二和第三代机器人就高级得多，身上有人造的肌肉与皮肤，表面上看起来就像是人类或者某种异兽，只不过在它们的血管里流的是冷冻液。高级机器人的动作敏捷，战斗力也更强。

游戏的初期教学关卡是早已沦为废墟的纽约，走出钢筋水泥的丛林之后，将会来到一个叫做“巨人之家”的地方。那里是一个机器人坟场，在第四次世界大战中，最大规模的一场机器人大战就在那里爆发。在那场战役中，从最古老的机器人到最先进的、航空母舰般巨大的机器人都投入战斗。而在巨人之家里，仍然残留了一些还能行动的巨型机器人，等待玩家的将会是一场苦战。

古代兵器，巨型机器人之战



■游戏中将会出现表面上几乎无法击败的敌人，只有找到其弱点才有获胜的可能。



■将敌人击倒后，把巨型机枪拆下来当自己的武器。

金箍棒与机械蜻蜓

Monkey 的主要武器就是他的“金箍棒”，战斗招式分为轻重两种，通过按键组合发动连续技。而且金箍棒还能发射出一些投射物，将敌人击晕或者使其速度变慢。Trip 也会在战斗中提供帮助，她的“发夹”其实是一个藏有摄像头的机械蜻蜓，能在空中飞翔，拍摄到的画面传输到 Monkey 的头箍里，这样就可以发现场景中的特殊之处，以及敌人的弱点。很多机器人都要针对弱点进行攻击才有可能打倒。例如将某个机器人身上搭载的机关枪机架破坏，就可以将机关枪拆下来变成自己的武器。将机器人的电路进行改造后，可以使其变成一颗活炸弹，将其踢向敌群即可实现大面积杀伤效果。Monkey 和 Trip 也可以配合杀敌，例如，由 Trip 引开炮台的火力，Monkey 就可以绕到炮台后方将敌人歼灭。玩家可以向 Trip 下达简单的指令。

栏目主持 晴天&星夜

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

本次短波中最让晴天惊喜的就是《世界树迷宫III》的正式亮相了，这次制作小组在保留游戏精髓的同时还追加了新的育成和收集要素，明显就是冲着再次谋杀时间去的，真希望能够早日体验到海底探索的乐趣啊，如果有同好的玩家不妨和我一起期待吧！



从这期开始，星夜要借短波前言这片小空间和大家聊聊美式游戏的新趋势，这期先从剧情开始。如今美国游戏业界正在兴起倡导剧情之风，各游戏工作室纷纷聘请名作家和好莱坞剧作家为自己的游戏写剧本，曾被称为“和黄片一样不需要剧情”的 FPS 也开始刮起剧情风。有剧情才有看头，比如这期要说的《心灵杀手》……



紧急速报

PSP SEGA 于近期公布了为曾经轰动一时的《初音未来 女歌手计划》开发续作的计划，目前已知游戏会强化收录曲目和自由编辑的功能，并会通过 PSN 推出各种付费下载内容，从而延长作品的生命周期。

多机种 《信长的野望 天道》将在今年 3 月作为系列首款次世代作品于 PS3 和 X360 同步推出。游戏的系统继承了《信长的野望 革新》中的即时进行方式，并增加扩张领土等新玩法，而经典的“全国模式”则主要描写石田三成等将领的传奇一生。

PS3 即将进入封闭测试阶段的《最终幻想 X IV》在近期公开了部分剧情截图和创建人物的相关情报。游戏中的五大种族之下实际上还存在“民族”的概念，它们主要根据种族居民居住的地点和生活习性来进行划分，并在种族中形成两个阵营，这样也就相当于玩家所创建的角色所面临的选择会更多，玩法也会因此而大幅增加。

多机种 继放出试玩版后，官方又公开了《永恒的尽头》最吸引人眼球的“换装系统”。除了和日本知名电玩杂志联动外，游戏中还特别收录了由日本时尚设计师绘制的多套服装，无论你是想走时尚路线还是复古风，都能在游戏中找到最适合自己的装扮，使角色在剧情演出中散发截然不同的魅力。

风来的西林4 神之眼与恶魔之脐

［文：晴天］

NDS 角色扮演 ■不思议のダンジョン 风来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ ■日版 ■Spike ■预定 2010 年 2 月 25 日发售

一直备受关注的本作近期终于确定了发售日，同时官方也公开了即将和西林一起冒险的同伴和成长系统的详细情报。作为“《不可思议的迷宫》系列”的始祖以及拥有最高难度的系列，这次迷宫中还加入了一些与场景互动的元素，我们的冒险旅途将变得更加凶险。

迷宫探索现状调查

西林的同伴

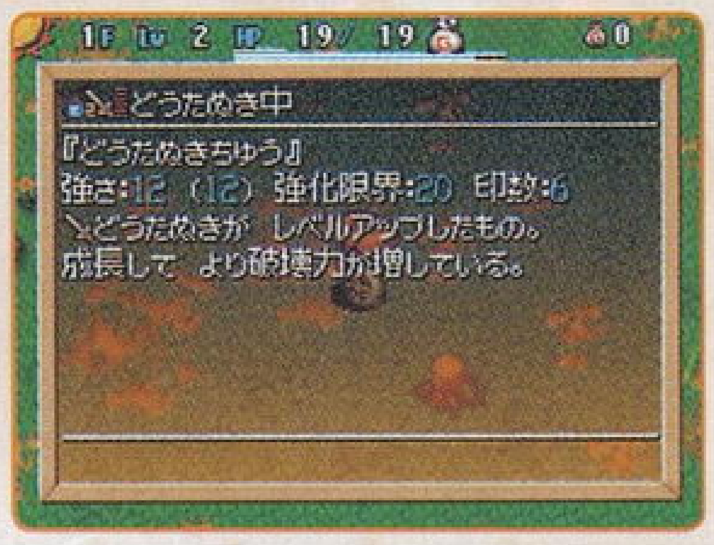


流浪的枪手 米莉

使用滑翔伞在世界各地旅行的性感女枪手，由于在前往德克萨斯的旅途中迷失的方向而来到了卡西坦岛。

装备成长新概念

在以往的作品中玩家可以通过特殊的道具升级目前持有的武器和盾牌，而在本作中这个概念会发生转变，即玩家所获得的武器和盾牌都会存在一个“经验计量槽”，只要通过不断地消灭敌人累计经验即可使其提升等级，不用再为满世界找升级材料而发愁。另外随着装备等级的提升，它们的名称和外观也有可能发生变化，甚至一些看似平庸的武器在升级后说不定正是传说中的“神兵利器”，因此如何搭配装备将会是游戏中的一大难题。



◀不同的武器所能升级的上限是固定的，有些武器升级时并非仅仅提升攻击力。

海啸陷阱袭来

虽然第一次报道中我们就已经强调过本作的机关会随着游戏时间的经过而发生变化，但这次出现的“海啸陷阱”对于很多老玩家来说都是一个全新的概念。该陷阱发动后会将该楼层包括西林、敌人、机关以及道具在内的所有物体全部清除，应该属于变相“GAME OVER”的可怕陷阱。



◀▲在洞穴中出现海啸的确是件很诡异的事情。

魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗

［文：晴天］

PS3 角色扮演 ■アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く ■日版 ■NBGI ■预定 2010 年 1 月 28 日发售

在游戏的前期情报中很多玩家都知道本作最大的改变就是采用了全 3D 画面，而像诗魔法、精神领域探索等经典要素则主要增加了名为“诗调合”的全新系统，使战斗气氛的营造以及玩家在战术运用上都能够感受到最直接的变化。现在距离游戏发售还有不到一个月的时间，官方继公布了女性角色的几种人格后终于放出了“诗调合系统”的具体信息，老实说这次要和女性角色搞好关系，还真是越来越像恋爱文字游戏了……

邪恶的诗调合浮出水面

诗调合的基本概念

由于本作的诗魔法是由不同的“音乐片段”组成，所以无论是进攻还是防守，玩家在战斗中都要根据实际战况来连续发动不同的“音乐片段”效果，而这个过程就被称为“诗调合”。战斗中要发动高等级诗魔法的先决条件是玩家和女性角色的好感度足够高，这样她们会进行清凉变装（每种人格对应三个不同的暴露程度）并加强所有音乐片段的效果，同时战斗的背景音乐也会发生变化。

音乐片段解析

游戏中的“音乐片段”相当于寄宿在女性角色精神领域的精灵，它们都存在“特性”和“音乐性”两个基础属性，其中前者会对参加战斗的所有同伴产生效果，后者则与战斗背景音乐的变化有关。

■游戏中各种精灵的造型也是一大看点。



诗调合的步骤

在游戏中的特定地点与女性角色对话会出现几个选项，玩家可以通过它们对女性角色装备的“音乐片段”进行调整，具体作用如下：



プログラム

用于设定女性角色装备的“音乐片段”。不同的片段都存在 1～4 不等的亲和度，该数值越大，在战斗中就更容易组合出强力的诗魔法。

脱いでもらう

编辑高等级“音乐片段”前的必要步骤，相当于在非战斗状态下实现女性角色的清凉变装。一般情况下女性角色不会答应玩家的要求，此时就需要推进主线剧情或进行深入的精神领域探索。



プレゼント

将玩家持有的道具赠送给女性角色，只要投其所好就能增加好感度，使其更容易答应玩家清凉变装的要求。

三位一体 龙士传说 零

PS3 ■TRINITY Zill O'll Zero ■日版
动作角色扮演 ■Koei ■预定 2010 年 3 月发售

［文：脆薯条］

本作是 1999 年在 PS 平台上发售的《龙士传说》续作，当然风格还是一如既往的爽快，玩家可以操作由三个主人公所组成的小队，在剑与魔法的世界中展开新的冒险。

新世界的征途再开

新角色介绍



柯丽涅伊娅乌斯是一个半妖精，性格强硬且不喜欢被别人说闲话。非常擅长使用弓箭，在队伍中主要担任支援型的角色。

虽然从外表来看非常像一名女子，但实际上他可是个拥有美丽外表的男性魔法师，而且拥有能看透事物的特殊能力。

深奥的战斗系统

本作的战斗主要是由周围的环境所决定，不能胡乱地攻击敌人，而要根据实际情况操作适合的角色来与敌人周旋。另外小队中角色擅长的战斗方式也大不相同，无形中考验了玩家的操作技术。

魔法

魔法在游戏中还是起到了相当重要的作用，虽然它的威力给人感觉巨大，但是需要一定的咏唱时间才能发动，而且像魔法师这样的职业只能待在后方，不可太靠近怪物，否则凶多吉少。可以说魔法师就像其他游戏中那样，是一个需要队友保护的对象，玩家在操作魔法师时可别走得太靠前哦。



冰属性的上位魔法，威力与范围均非常出色，应该算是游戏中必学的魔法之一。



在前方放出 5 个光球，这些光球都会自动跟踪敌人，然后变成箭一般的形状穿透敌人。

剑技

能使用这类剑技的职业大多都是近战系，防御力当然要比魔法师高几个档次，主要就是队伍中的"炮灰"角色，配合魔法师的治疗技能，也算是同类游戏中最典型的组合了。不过大家可别单单认为近战职业很没意思，灵活的操作、准确的判断才是一个合格剑士所应该具有的素质。



高速的连续斩击，威力强大且实用性颇高，在对付一些大型怪物时非常好用，可以说是战斗系人员的必修技能之一。



范围超大的攻击，在被敌人包围时非常奏效。威力看似没有单体技强，但可以对付漂浮在空中的敌人。

世界树迷宫III 星海的来访者

NDS ■世界樹の迷宮III 星海の来訪者 ■日版
角色扮演 ■Atlus ■预定 2010 年 3 月 4 日发售

［文：晴天］

在 NDS 上大红大紫的《世界树迷宫》系列终于又有新作要推出了。这次我们的冒险舞台被设定在了一个位于半岛的海滨都市，迷宫场景除了开阔的大草原，连海底世界的别样风景也能一览无余，当然，最最重要的还是增加了几个全新职业，喜欢追求极限挑战的玩家肯定要大呼过瘾了。

海底作战开始

追加要素

为了增加探索的趣味性，本次制作小组自然也在迷宫中加入了很多全新的想法，下面就让我们一起来看看它们的具体作用吧：

泥沼

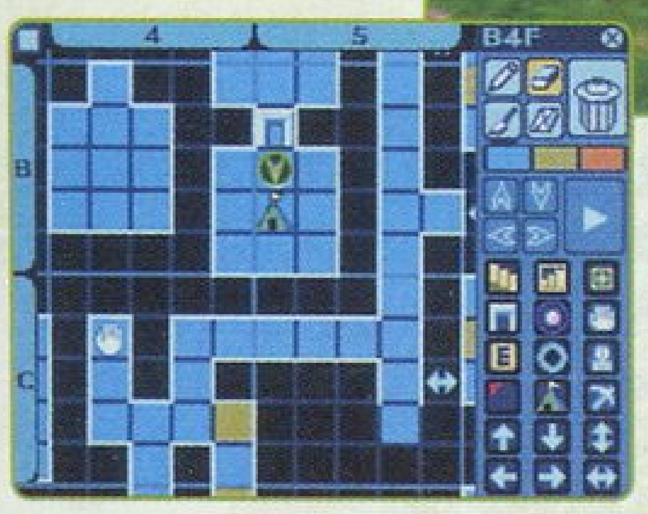


在该地形上每行走一步会耗费两步的时间，如果此时被强敌追赶就会陷入非常被动的局面。

野营地



首次在系列作品中登场的它绝对会成为很多玩家的最爱。这下再也不用老是往返于迷宫和城镇进行补给了，只要在这里休息一晚就能回复到最佳状态。



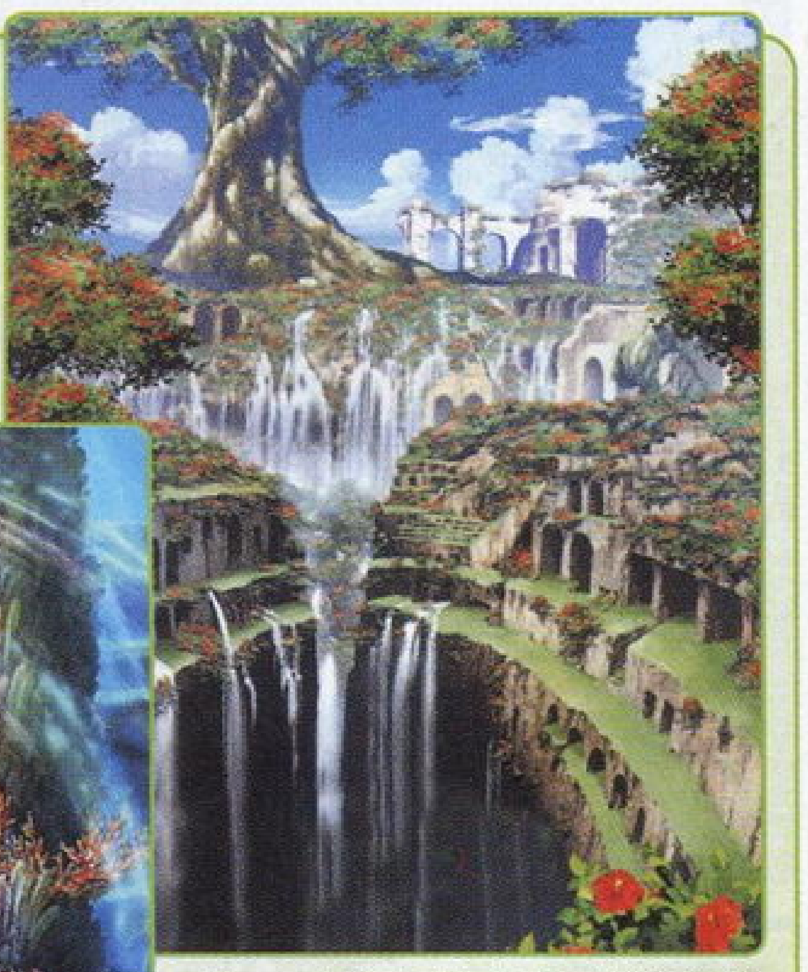
◀营地的图标在地图上会用一个"帐篷"来进行表示。

强敌

在以往的作品中挑战橙色的强敌对很多玩家来说已经是件非常困难的事情，而这次新增的黄色强敌据说需要满足特定的条件才会登场，战斗难度增加的同时，其掉落的素材也能制作更精良的装备。



场景插画欣赏



以下大家所见到的正是迷宫前两层的原画设定图，其中那充满震撼的巨大空洞据说是整个游戏剧情的关键点。到底在其中将会隐藏着什么秘密？它又会和海底世界产生怎样的联系呢？估计答案只有玩家在正式游戏中去寻找了。



新职业一网打尽

在目前官方公开的十个角色中，大多数都是从未在系列作品中出现的职业，甚至有部分职业的灵感还是来自《七龙战记》，话不多说，先来认识一下五个新同伴吧！



战士 攻守比较平衡的职业，可以使用大型武器和盾牌。

占星术士 使用魔法元素进行攻击的职业，可使用独特的星术。

警炮手 使用飞行道具的达人，利用巨型大炮和弓弩强化攻击力。

兽王 可以自由操纵动物的职业，主要是召唤同伴进行攻击。

农民 没什么战斗能力，但在采集方面却极有天赋的职业。

剑斗士 起源 勇者聚集，胜者为王！

［文：脆薯条］

PSP 动作 ■剑斗士 グラディエーター ビギンズ ■日版 ■ACQUIRE ■预定 2010 年 1 月 14 日发售

当玩家一看见这款游戏时，就会感觉非常复古，脑海中还会浮现出古希腊的圆形斗技场。的确本作就是一款注重格斗风格的游戏，充分让玩家了解到那个时代互相格斗的意味，那就是肌肉与肌肉之间的碰撞，以下会为大家介绍本作试玩版的概况。

试玩版流程



Step1 创建自己的造型

可以说很多游戏中都有的设定，就不详细说了。但有一点必须说明一下，出生地的选择有很多，这点会影响到人物初期的能力。

Step2 战斗的基本教学

设定完自己中意的角色后，前往训练场。在这里训练士会教玩家一些比较基本的战斗技巧，完成后你就能成为一名真正的剑斗士了。



Step3 寻求雇主

游戏中玩家并不是一个人在战斗，你必须先找一个雇主，相当于如今的经纪人，之后才能参加各种竞技大会。游戏中可是虚构了很多竞技大会，想要完成最强的挑战想必要花费大量的时间，但目前还是得从一个新手起家。

Step4 死斗

竞技大会一共有三种模式：单挑、生存战与组队战。初期玩家可以选择单挑或者组队战，一方面先熟悉游戏的操作，同时积累经验，另一方面也不至于被游戏的难度所吓退，等熟悉了以后就可以循序渐进，挑战高难度的生存战了。

Step5 发表结果



优胜者后玩家会得到丰厚的奖励，金钱这种东西肯定是必有的，此外还有 AP 奖励。游戏中 AP 的作用是让玩家学到新的技能，从而不断提升自己的能力，金钱则能帮助玩家回复体力，为持续作战做好准备。

斩击的REGINLEIV

［文：晴天］

Wii 动作 ■斩击の REGINLEIV ■日版 ■Nintendo ■预定 2010 年 2 月 11 日发售

这款充满欧洲中世纪风格的动作游戏很难让人将它和任天堂联系起来，或许在 Wii 软件逐渐走向成熟的今天，身为领头军的任天堂自己也想尝试一些改变。游戏最大的特点就是操作简单的爽快战斗和全程语音所营造的临场感，究竟它是否会续写任天堂第一方软件的销量神话呢？一切都只有等待时间和市场的验证。

两名主人公

游戏的故事讲述身为神族的弗雷与自己的妹妹弗雷娅一起帮助人类，对抗邪恶巨神的英雄事迹。每次战役开始前玩家都需要从两名主人公中挑选其一加入战斗，其中弗雷擅长近程攻击，弗雷娅则以魔法和远程攻击见长，另外在主线流程中也存在一些固定操作角色的战斗，这时就要考验玩家对角色性能的把握和战术的运用了。





▲虽然两名角色各有所长，但是两人都可以分别装备远近程的不同武器在战斗中随时切换。



◀战斗中使用不同武器的操作会存在差异，近战攻击的运动量明显会大一点。

战斗指南书



因为考虑到不同玩家的接受程度，游戏中不但每场战役都可以自由设定难度，而且通过的关卡还可以反复挑战，对于喜欢收集的玩家来说也是个好消息。

▲从最初的普通到地狱共分为五个难度，将所有关卡最高难度通关是游戏的终极目标。

同伴的重要性

所谓“双拳难敌四手”，光靠玩家一个人的力量要想战胜数量庞大的敌人显然是不可能的。此时我们就需要在战场中尽量召集帮手来助阵，有了它们的支援才能赢得更加轻松。



和同伴一起开拓战场

尼尔

多机种 动作角色扮演 ■Nier Gestalt/Nier Replicant ■日版 ■Square Enix ■预定 2010 年内发售

其实这个游戏最早是公布于 X360 平台的，玩家们一定被游戏中粗犷的大叔所震撼到了吧？不过后面公布的 PS3 版主人公则要年轻许多，其实这两个游戏可以视为一个游戏，而且有很多要素也都是共通的。

踏上拯救亲人的冒险之旅

PS3版背景



■女孩的身上布满了奇怪的文字，这极有可能是游戏中提及的一种“病”。

PS3 版的世界观和 X360 版相似，不过游戏中的主人公则要年轻很多，而且和 X360 版不同的是，主人公这次拯救的亲人是他的妹妹，借此我们应该可以通过两段亲情的故事来找到两个版本的共通点。另外和PS3 版相同，游戏中还有一个女主人公，或许哥哥拯救妹妹的剧情往往更容易让人接受吧。

X360版背景

由于这个游戏是一款原创游戏，所以背景观的设定就成了玩家所关心的地方，而且让一个 44 岁的大叔充当主人公，可想而知其背景是多么的黑暗。整个游戏的背景被描述为一个“充满了瘟疫，各类怪物横行，到处都是无尽黑夜的破碎城市”，而这位大叔为了拯救自己的爱女，从而开始了一段充满艰辛的旅程。



对应机种为PS3、X360

■大叔被一把长剑贯穿身体，这是否寓意着游戏中存在着极为强大的BOSS或者杂兵呢？

两个版本的最大区别

根据制作者透露，两个版本的最大区别就是 BOSS 战，PS3 版注重回避与技巧，而 X360 版则注重爽快感，平时的杂兵战玩家也能体验这两种完全不同的风格。另外两个版本的游戏所对应的语言也有差别，其中“伪装者”（Replicant）对应日语，“完全形态”（Gestalt）则对应英语，可见开发者早就为了迎合全世界的玩家而准备了两个版本啊。

［文：脆薯条］

摩托GP 09/10

多机种 竞速 ■MotoGP 09/10 ■美版 ■Capcom ■预定 2010 年 3 月发售

对应主机为PS3、X360 ［文：阳光成员 清国清城］


■从头盔到比赛服，都可以由玩家自己定制。

由 Capcom 发行、Monumental Games 开发的《摩托 GP 09/10》是摩托车爱好者的最佳选择，游戏根据 2010 年的摩托 GP 赛季制作，更加强调车队要素。进入职业生涯模式后，就要选择车队名、定制头盔、服装和摩托车的款式，然后要招募车队人员。

可以招募的车队成员有两种：媒体专员和工程师，随着游戏的进行，将可以招募更多的成员。工程师负责研发摩托车的新技术和新部件，所有零部件都是基于现实摩托 GP 比赛中真实存在的部件，而不同的工程师会擅长不同类型的零部件。所有人员都有等级设定，等级越高能力越强，需要向他们支付的薪水也更高。随着技术研发的深入，将会碰到一些必须要达到特定等级的工程师才能完成的零部件。每个赛季可以研究的零部件数量有限，因此不可能在一个赛季内就把摩托车性能提到最高。玩家可以选择在同一级别的技术上不断进化，也可以选择中途转向另一个级别。赛季中途也可以换车队，不过那样就要驾驶未经测试的新车，并且从头开始进行车队的发展。好在本作中玩家有的是时间，过去的系列作都是限定于 5 个赛季之内，而本作没有赛季数量的限制。

媒体专员的作用是让车手创造最大的价值，也就是拉赞助。根据与赞助商的合同，在特定车手的摩托车和比赛服上绘制其商标。每个赞助合同都有一些特定的要求，比如赞助商可能会要求你的摩托车至少进入前 5 名，否则就拿不到全额赞助款。

在本作中，名誉是一个非常重要的因素。名誉是在赛道上赢回来的，赢得比赛、超越对手、完全不犯错的完美驾驶，或者完成比赛中随时出现的一些挑战都可以获得名誉。而在比赛中表现太差将会减少之前累积的名誉值。提高名誉值之后，就可以从 125cc 级别晋升到 250cc 级别的摩托车赛，最后进入到摩托 GP 级别的比赛。在训练赛和资格赛中也可以获得名誉值。


■比赛中可以随时“倒带”到之前的任何一个时点。


■在摩托车比赛中，来点特技表演是必不可少的。


■超强的速度感是摩托车游戏最大的乐趣之一。

本作引入了在不少赛车游戏中出现的时间倒流功能，叫做“第二次机会”。比赛中随时可以按键回到之前，让玩家纠正之前的错误操作，而且玩家可以选择回到之前的任何一个时点重新来过。

心灵杀手

X360 动作冒险 ■Alan Wake ■美版 ■Microsoft ■预定 2010 年 5 月发售

［文：星夜］


■虽然游戏设计方案多次变更，但画面一直都是朝最高水准而努力。


■用手电筒驱除“黑暗”才能消灭敌人。

360 的独占惊悚大作《心灵杀手》将于春季上市，虽然这款游戏公布至今已将近 5 年，开发时间至少 6 年，延期已有 N 次，但是玩家的热情没有减退。不过即使你长期关注本作，可能还是有不少不知道的地方，比如以下 5 点：

1. 载具数量比你想像的更多

在《心灵杀手》中当然有汽车可开，这是很多年前就已经确认的。据本作剧本作者 Sam Lake 透露，本作的载具还真不少，除了汽车外，还有直升机、汽艇以及“在游戏中不常见的其他载具类型”。不过并不是每一种载具都是可以直接操作的。

2.BUG 是最好的朋友

游戏中经常会出现一种叫做“黑暗”的神秘力量控制载具，将其作为武器袭击玩家。这个系统其实灵感来自于一个与物理引擎有关的 BUG——某些物体会突然剧烈抖动，把靠近它的玩家杀死，开发者觉得这个现象非常吓人，于是干脆设计了一种以“黑暗”附身于特定物体成为杀人工具的系统。

3. 艾伦 · 韦克在游戏开发过程中结了婚

从接连公布的一些预告片会发现，早期公布的艾伦 · 韦克与后期有一些变化，最明显的就是他的爱人艾丽丝从女友变成了妻子。Lake 开玩笑说：“游戏开发了这么多年，他们当然有的是时间在此期间结个婚。”

4. 斗篷男失踪了

在早期公布的预告片中可以看到斗篷男追踪艾伦 · 韦克，看起来像是游戏中主要的敌人，然而到了后期这些斗篷男却不知所踪。这就像韦克身上服装的变化一样，也是在漫长的开发过程中设计方案逐渐变化的结果。

5. 有一段闪回剧情

艾伦 · 韦克是个畅销小说家，之前他曾经写了一部以纽约为背景的小说，主人公是一个剽悍的警察。他所写的这部小说其实就是开发商 Remedy 之前的代表作《马克斯 · 佩恩》。而在游戏中期，将会有一段闪回剧情，让玩家控制那个时期的韦克。由于本作的剧情是围绕韦克笔下的故事变成现实，这是否意味着闪回剧情中会与《马克斯 · 佩恩》的故事相交融呢？

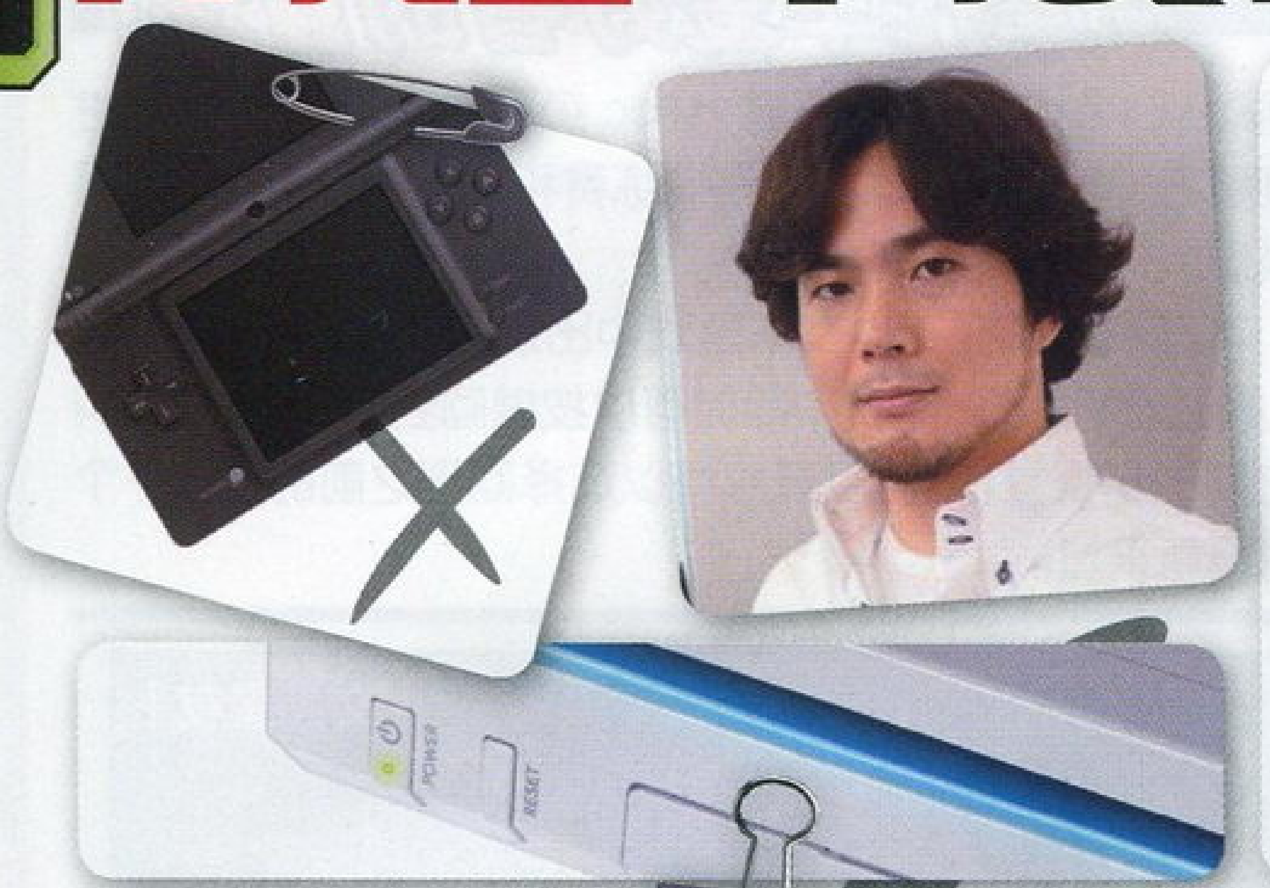

■艾伦 · 韦克的形象与初期公布的预告片有很大的不同。


■有些载具会突然启动撞向韦克。



文 九兵卫 美编 木仙

闲话年度沉迷游戏



过去的一年，可以说是游戏丰收的一年，这里面让各位玩家身陷于其中不可自拔的佳作也不在少数。沉迷不需要理由，因为喜爱所以才会去体验，因为游戏出色才值得我们去投入时间与精力。本期就由小编带大家走近那些2009年最受关注的游戏制作人，看看他们在过去的一年都为哪些游戏而沉迷。当然，这次也少不了各位小编的亲身自述。读者不妨跟着我们一起，回顾这些2009年曾给我们留下快乐回忆的游戏，去重温那份感动与兴奋。

不过在最后，小编还得引用“健康游戏忠告”里的一句话提醒大家——适度游戏益脑，沉迷游戏伤身；合理安排时间，享受健康生活。

特别企划 SPECIAL FEATURE



神谷英树

1994年加入Capcom，代表作有《生化危机2》、《鬼泣》、《红侠乔伊》，在四叶草工作期间他还指导了创意之作《大神》的开发工作。2006年四叶草解散，神谷英树与三上真司等人共同建立SEEDS工作室，2007年SEEDS与ODD合并，并在SEGA的合作下带来了重获新生的作品《猎天使魔女》。

神谷英树最新作

多机种	猎天使魔女
SEGA／2009年10月29日发售	

本作堪称2009年最具人气的动作游戏，超高的节奏感与爽快的动作性为同类作品竖立了新的标杆。硬派却又不失幽默、夸张却又不失严谨是游戏最大的特色，这也是神谷英树多年来一贯坚持的游戏制作理念。

具有历史价值的作品

2009年对我来说最大的惊喜，恐怕就是在Wii虚拟频道上下载的《太空哈利（Space Harrier）》了。我本人算得上这个系列的死忠，从SEGA的Mark-Ⅱ开始，FC版、PC-88版、X368000版、SUPER32X版、SS版还有GBA版，所有平台上的《太空哈利》我都有收藏。因为这些几乎都是移植版，所以能看到街机版的原作在Wii上复活，我真的非常兴奋。很怀念中学时代的自己，那时候对《太空哈利》真的是非常痴迷。

虽然游戏作为一种“文化”还有很多不成熟的地方，但只要假以时日，总会有一些具有历史价值的名作被很多人所记住，即使时代在变主机的平台也在变，这些名作的意义却不会变。我觉得制作人也有义务去保护这些具有历史价值的财富，类似于虚拟频道这样的空间就是一个很好的创举。

甲壳虫 摇滚乐队

老实说我不擅长音乐游戏，所以很少接触这类作品。不过作为一个甲壳虫的乐迷，能亲手演奏自己心目中传奇偶像的经典曲目，这是以前做梦也想不到的。能将这样原汁原味的体验以游戏为载体传递给每一个乐迷，我觉得是非常有意义的事情。当然，这与甲壳虫所创造的杰出成就是分不开的。

对业界的期盼

2009年令我遗憾的是，很多游戏在慢慢衍变为一种工业制品。不否认这样的制作方式值得学习，对于提升作品在市场上的竞争力有益。但如今日本游戏业受到来自海外的极大挑战，形势很严峻。我觉得日本的制作人应该回归传统，从把握游戏最原始的乐趣出发，这样才能创造出给玩家带来难忘体验的作品。

神谷英树的沉迷游戏

Wii	《太空哈利》
SEGA／2009年3月26日提供下载	

“得知下载消息后整个人都惊呆了！”



多机种	甲壳虫 摇滚乐队
MTV Games／2009年9月9日（美版）	

“我也想让老爸来一起玩。”

多机种	使命召唤 现代战争2
Square Enix／2009年12月10日（日版）	

“希望能参观制作小组，了解他们的工作体制。”

PS3	未知海域2 纵横贼道
SCE／2009年10月15日发售	

“日本的业界是绝对设计不出这样的主角的！”





广野启

隶属 NBGI 会社 CS 事业部第 4 制作组，2009 年升任为部长。广野启相对其他业界知名制作人虽然比较年轻，但由他负责开发的“《G 世纪》系列”以及 PSP 版“《超时空要塞》系列”等作品近年来也在玩家中获得了不错的口碑。广野启与“《机战》系列”的寺田贵信以及“《高达无双》系列”后藤能孝，组成了 NBGI 新世代的“钢之魂”铁三角。

广野启最新作

PSP 机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

NBGI／2009 年 12 月 3 日发售

本作由后藤能孝牵头担任制作人，完成《超时空要塞 终极边境》开发工作后的广野启也参与了本作的部分制作工作。游戏虽然移植自街机版，但全新的原创模式以及大幅进化的机体和战斗系统，都让本作成为 2009 年末当之无愧的最强高达游戏。

X360 让我沉迷了

2009 年我在 X360 上花的时间比较长，特别是《求生之路 2》。游戏里电脑同伴的 AI 很高，即使一个人玩起来也很有意思，如果可以多人游戏当然更好。平时工作的间隙，我经常和同事以及上司一起联机玩，当上司被丧尸围困并发出求救信号的时候，我就会和同伴共同前往营救，这种感觉其实有点怪怪的（笑）。因为前作就让我颇为着迷，所以拿到新作开始游戏时自己真的很兴奋。

不可多得的体验

《梦幻俱乐部》早在游戏发售前我就很感兴趣，因为作品中有很多我们自己公司的《偶像大师》所没有的独特要素，比如陪酒系统，所以自己特别期待。游戏中推动右摇杆来饮酒，酒喝太多了还会醉倒在地，这些设定都是不可多得的体验。相比《偶像大师》，《梦幻俱乐部》的玩家年龄层可能偏高一些。顺带坦白地告诉大家，生活中我的酒量其实很差……

2009 年最大的冲击感

2009 年给自己留下最深印象的，当然是《未知海域 2 纵横贼道》。我没有玩过前作，所以在掏钱入手这款游戏前还犹豫了一下。但是看到同事偶尔在玩本作时，强烈的冲击感让我立刻去游戏店买下这款游戏并沉迷了进去。那段时间自己几乎是“玩到实在必须停手了，实在没力气玩必须睡觉了”，这样才会不舍地关掉主机，游戏实在太容易让人废寝忘食了。这种兴奋感让我回想起小时候看《印第安纳琼斯》以及《回到未来》这些经典动作冒险电影的感觉。“接下来会发生什么？”我就是带着这样的想法完成了整个游戏过程。如果要确切地用一个词来形容《未知海域 2》的话，我觉得用“游戏电影”是最直接的概括。

广野启的沉迷游戏

X360 求生之路

Microsoft／2009 年 1 月 22 日发售（日版）

“说明书太薄结果吓我一跳。”



NDS 勇者斗恶龙 IX

Square Enix／2009 年 7 月 11 日发售

“游戏的联机通信模式所带来的乐趣非常值得称赞。”

PS3 未知海域 2 纵横贼道

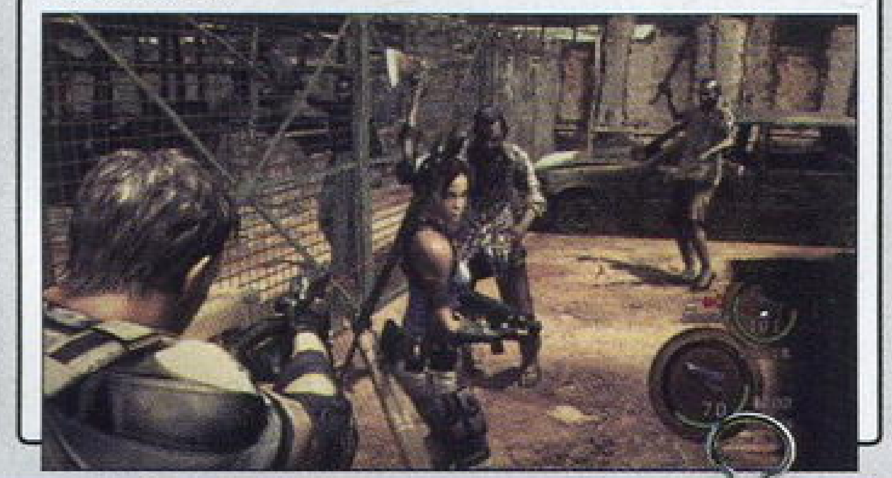
SCE／2009 年 10 月 15 日发售

“我想向每个人推荐这款佳作！”

多机种 生化危机 5

Capcom／2009 年 3 月 5 日发售

“这一作我觉得更容易上手，也更符合大部分玩家的味口。”



河津秋敏的沉迷游戏

X360 战争机器 2

Microsoft／2009 年 7 月 30 日发售（日版）

“游戏比前作更加让我觉得亲切无比！”



NDS Love Plus

Konami／2009 年 9 月 3 日发售

“能制作出如此具有真实感的虚拟女友真是不简单！”

PS3 火影忍者 终极忍者风暴

NBGI／2009 年 1 月 15 日发售

“松山先生请去制作原创游戏吧！”



多机种 街头霸王 IV

Capcom／2009 年 2 月 12 日

“我使用的角色是隆，对战中输掉的话会很不甘心。”

因为喜欢所以购买

因为自己是游戏制作人，平时工作很忙，所以很少有空去体验其他游戏。即便这样，在 2009 年我还是非常认真地玩了一款游戏，那就是《战争机器 2》。前作我就玩得非常投入，续作自然是很期待。个人而言，我更喜欢 1 代的那种风格，2 代对玩家的技术要求降低了不少。我不太擅长近身作战，所以前作中经常是为了突破某个关口而到处寻找有利位置，然后将敌人一一歼灭。这种需要玩家不断去探索的感觉，到了 2 代几乎就没有了，这令我比较遗憾。提高玩家的自主性而并非规定玩家去完成某个目的，这样也会提高游戏时的成就感。

不管怎么说，我还是很热衷于《战争机器 2》这样的作品。个人而言，我很喜欢欧美游戏那种独特的洒脱和随性的感觉，我也想在自己制作的作品中努力地借鉴这方面的特点。总的来说，在投入了相当多的时间之后，我认为《战争机器 2》的完成度还是相当高的！

给予佳作以正确的评价

去年玩过的所有游戏中，《火影忍者 终极忍者风暴》以及《街头霸王 IV》我是很喜欢的。尤其是《火影忍者 终极忍者风暴》，我觉得松山制作人做的非常不错。尽管游戏中加入了很多新的尝试，但大多数人还是觉得《火影忍者》这类动漫题材游戏的卖点只有原作中的角色而已，我觉得这样的评价是不公平的。大家如果因此而错过了体验这款佳作的机会，那真是太可惜了。

回望 2009

回望 2009 这过去的一年，我觉得用“转型期”这个词来形容是再合适不过了。很多人都说日本的游戏界不像以前那样充满活力，不过我个人倒是觉得 2009 年的日本业界正在慢慢复活。不少厂商都推出了一些极具创意和思想的作品，这让我们这些制作人也看到了新的希望。



河津秋敏

1985 年与时田贵司同时进入 Square，不仅参与多部“《最终幻想》系列”作品的制作，他也是“《沙迦》系列”与“《水晶编年史》系列”的开发总指挥。2005 年 8 月，他接替因病中途退出的松野泰己，完成了备受瞩目的《最终幻想 XII》的开发工作。2007 年，河津秋敏从 SE 董事职位退任，全心到投入游戏的开发工作中。

河津秋敏最新作

Wii 最终幻想 水晶编年史 水晶传递者

Square Enix／2009 年 11 月 12 日发售

作为系列最新作，游戏回归了传统路线，通过主角的“引力”这一能力的特殊设定，将 Wii 的操作特性与游戏的过程紧密地联系在了一起。“新概念、新体验”，这就是河津秋敏给 FANS 带来的一款全新的《最终幻想》。

制作人印象：广野启 广野启在制作人中算是半个新人，但却属于很努力很亲切的那一类。喜欢以衬衫配领带出席活动的他，经常会带上夏亚的眼罩和头盔神秘地出现，心知肚明的 FANS 当然早就知道，除了广野启没有其他人会进行这样的恶搞。久而久之，这似乎就成为了他的一个招牌式标志。

名越稔洋的沉迷游戏

PSP 偶像大师
NBGI/2009 年 2 月 19 日发售

"虽然演艺圈的偶像变少了,但游戏中的偶像却在增多。"



NDS 勇者斗恶龙 IX
Square Enix/2009 年 7 月 11 日发售

"主流大作我一般都会去体验,玩起来也很放心。"

NDS 莱顿教授与魔神之笛
Level-5/2009 年 11 月 26 日发售

"作为 FANS,游戏完成发布会那天我也去了呢!"

Wii 新超级马里奥兄弟 Wii
Nintendo/2009 年 12 月 3 日发售(日版)

"从这款作品中能够看出任天堂的开发人员眼光放得很远。"



《莱顿教授》和《如龙》很像?

虽然理由听起来很奇怪,作为系列的一名 FANS,《莱顿教授与魔神之笛》确实给我留下了很深的印象。"《如龙》系列"与"《莱顿教授》系列"一贯的制作理念不会改变,不过当看到最新作《魔神之笛》中也加入了"游览街道"这一要素时,我觉得非常欣慰。尽管这两部作品的游戏类型不同,但能具有同样的创作方向,我相信制作人相互之间也能获得鼓舞。

从商业方面考虑,《偶像大师》这样的作品也是值得我推荐的。以偶像为中心展开各种游戏要素,从而拓展作品的可玩性。从这一层面上说,这样的制作方针可能和普通的 Gal Game(美少女游戏)没什么区别,但只要抓住玩家对角色本身的喜爱,我们就能获得各种各样的商业机会,歌曲、影像以及周边产品的推出都将变为可能。商业价值的重要性对于所有游戏来说都是共通的,因此我也在公司内部会议上也多次提出这一点。(小九吐槽:难不成 PSP 上的《初音》就是名越老大你提出来的吧……笑)

动作游戏的思考

如今业界的动作游戏可以说是非常不景气。也正因为如此,为了创作出理想中的作品就需要反复地进行各种调整,哪怕只是一个细小的算法。动作游戏不像角色扮演游戏,玩家很容易腻烦,所以一些原创的新作就不太好卖。而另一方面,像《新超级马里奥兄弟 Wii》这样的作品,大家就可以明显感觉到作品本身是以与朋友同乐为大前提进行制作的。共同游玩的人不同,游戏的乐趣也不一样,所以很难玩腻,这样便弥补了动作游戏先天的不足之处。对于《如龙》这个系列,今后我会提高主线故事以外的游戏乐趣,比如麻将之类的,即使玩家已经通关,也同样能够被这些额外的部分所吸引并继续游玩下去,这也是新作的努力方向。



名越稔洋

1989 年进入世嘉旗下的 AM2,在铃木裕的指导下开始了自己的游戏制作人生涯。名越稔洋的成名作为 1994 年发售的《梦游美国》,而从 PS2 时代便竖立起来的《如龙》这一年轻的品牌,也加深了人们对这位颇具黑帮风范的制作人的印象。名越稔洋负责的另一著名系列《超级猴子球》,迄今为止也在全球取得了 400 万套以上的傲人销量。

名越稔洋最新作

PS3 如龙 4 传说的继承者
SEGA/预定 2010 年 3 月 18 日发售

游戏是系列登陆 PS3 平台的第三部作品,也是系列的第四款正统新作。曲折而紧张的故事、庞大且真实的场景,让玩家跟随人称"关东之龙"的桐生一马领略了日本黑帮世界的爱恨与情仇。《如龙 4》的推出也必将会将整个系列带入一个全新的高潮。



马场英雄

"《传说》系列"品牌经理人,隶属于 NBGI 第 3 企划部企划 8 课。马场英雄不仅多年来一直负责系列作品的产品定位与推广,还亲身参与了很多游戏的开发,系列最新作《圣恩传说》便是由他担任制作人全权进行开发。2009 年马场英雄与坂口博信共同制作的话题游戏《蓝龙 异界的巨兽》,也是很多玩家关注的焦点。

马场英雄最新作

Wii 圣恩传说
NBGI/2009 年 12 月 10 日发售

近几年每一部《传说》作品的宣传与推广都可谓非常成功,这与马场英雄的功劳密不可分。而由自己亲自担纲的最新作《圣恩传说》,不仅在主题曲以及人物设定方面下足了功夫,游戏的战斗系统也开创了系列新高,是所有 FANS 必玩之作。

从始至终的感官刺激

《未知海域 2》真的是 2009 年最有趣的游戏之一。不仅仅游戏本身的可玩性很高,即使将其作为一部电影来欣赏我也会觉得很过瘾。通常来说,一部作品的游戏部分和剧情动画部分都会作为可玩要素和可看要素分开进行设计,而《未知海域 2》却将这两者融合得非常好。作为制作人,在体验其他同行创作的游戏时,经常会去联想作品的制作方法以吸取经验,所以有时玩游戏也像是在工作。而《未知海域 2》却不同,我是从始至终彻底陷了进去。玩这款游戏时,正值《圣恩传说》发售前最紧张的 DeBUG 阶段,工作压力很大。不过即使自己有时到深夜很晚才回家,我也会打开 PS3 玩一会《未知海域 2》再睡觉,游戏给人的感官刺激实在是太令人钦佩了。

令人心情舒畅的音乐

在上班和回家的路上,我经常会玩 PSP 的《大众的爽快》。虽说游戏本身并不会给玩家带来太大的成就感,但只要投入进去还是能感觉到名副其实的"爽快"。其实,我也并不喜欢杂烩型的游戏,平时玩的几乎都是些"割草"游戏(笑),《大众的爽快》让我的观念得到了改变。要说为什么会喜欢这部作品,我想最大的原因就是音乐吧,听起来真的是让人心情舒畅。

制作人乐在其中

如果让我用一句话概括《猎天使魔女》那就是:这是一款可以让制作人乐在其中的游戏。虽然作品开发的过程无疑是比较辛苦的,但游戏中可以明显地看出制作人将自己的创意和想法融入其中。比起我自己制作的游戏,《猎天使魔女》不仅在类型上有较大区别,表现手法等等也要刺激得多。

马场英雄的沉迷游戏

PS3 未知海域 2 纵横贼道
SCE/2009 年 10 月 15 日发售

"这是一款从细节到整体都能吸引人的作品。"

多机种 猎天使魔女
SEGA/2009 年 10 月 29 日发售

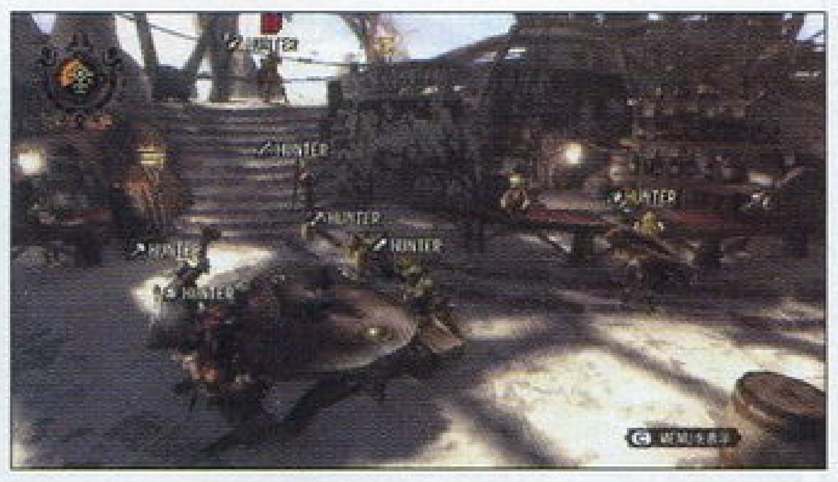
"制作这样的游戏一定是很愉快的。"

PSP 大众的爽快
SCE/2009 年 10 月 1 日发售

"游戏很简单,但玩起来却一点都不腻。"

Wii 怪物猎人 3 tri
Capcom/2009 年 8 月 1 日发售

"大便玉的作用很有意思,果然所有生物都是怕臭的呢。"



PSP 我的暑假 4 濑户内少年侦探团 我与秘密地图
SCE/2009 年 7 月 2 日发售

"希望这个系列能够一直做下去。"

制作人印象:马场英雄 传说饭里的女性玩家力量不容小觑。每当这些 FANS 见到马场英雄,便会齐声呼唤"BA BA SAN(马场先生)"。他不仅是系列重要的制作人,也成了《传说》系列具有象征性的代表人物。一袭白衣的马场英雄在公众场合虽然言语不多,但谈吐时却充满了幽默感。

编辑篇

沉迷人：玛娜

沉迷游戏：《边境之地》

年终之际，翻看了一下这一年来所有游戏的游玩时间，惊讶地发现除了《生化危机 5》之外，最耀眼的莫过于《边境之地》的 60 小时游戏记录。说实话，由于每个月都要尝试大量新作的缘故，能坚持玩下去的游戏不多，在通关之后继续拥有激情的更是掰着一只手数得过来，《边境之地》最吸引我的地方莫过于将 FPS 与网游结合的形式，刷装备、刷敌人、刷任务，挑战源源不绝，可以说，2009 年的最后两个月，每天晚上我都是在荒凉的边境中打发时间。游戏中最让我心花怒放的当然就是使用可以隐身加速奔跑的女妖赶在队友前抢枪抢装备，只留下一堆空箱子给别人的时刻了，顺便一提，作为一名枪法不错（自称）、战术思想略差、行为鲁莽、拈轻怕重、有了困难就逃的枪手，这款游戏完全助长了我的错误作风，以至于在后来开始其他 FPS 的旅程时，一上来就被敌人打了个抱头鼠窜。



■打不过就跑，边跑边回血，跑之前还要放一次冲击波——女妖赛壬的职业特性简直太符合我的耍赖要求了。

沉迷人：炎骑士

沉迷游戏：《生化危机 5》

对于我来说，玩了近二十年游戏，说到对某款游戏过度沉迷，那倒还真是不多。不过，要说"理智的热衷"，那就是另一回事了（笑）！提到我在 2009 年玩的最多的游戏，那肯定要属《生化危机 5》了。虽然这一作的进化幅度并不是很大，其中的"站桩射击"更是成为众矢之的，但其中的佣兵模式却异常耐玩。曾经有一段时间，每天下班回家打开 PS3，不论准备玩什么游戏，都要事先打上两盘《生化 5》的佣兵模式"热热身"。而这其中的"两盘"，可能因为当天打得顺手刷新了自己的纪录而迅速结束，也可能因为运气不好频频被敌人偷袭而"酌情"延长。有的时候，本来决定晚上要玩某某游戏，并初步计划将游戏的进度推进到某某章节，结果因为热身运动过于"剧烈"，导致作为主菜的这款游戏被压缩为饭后甜点……

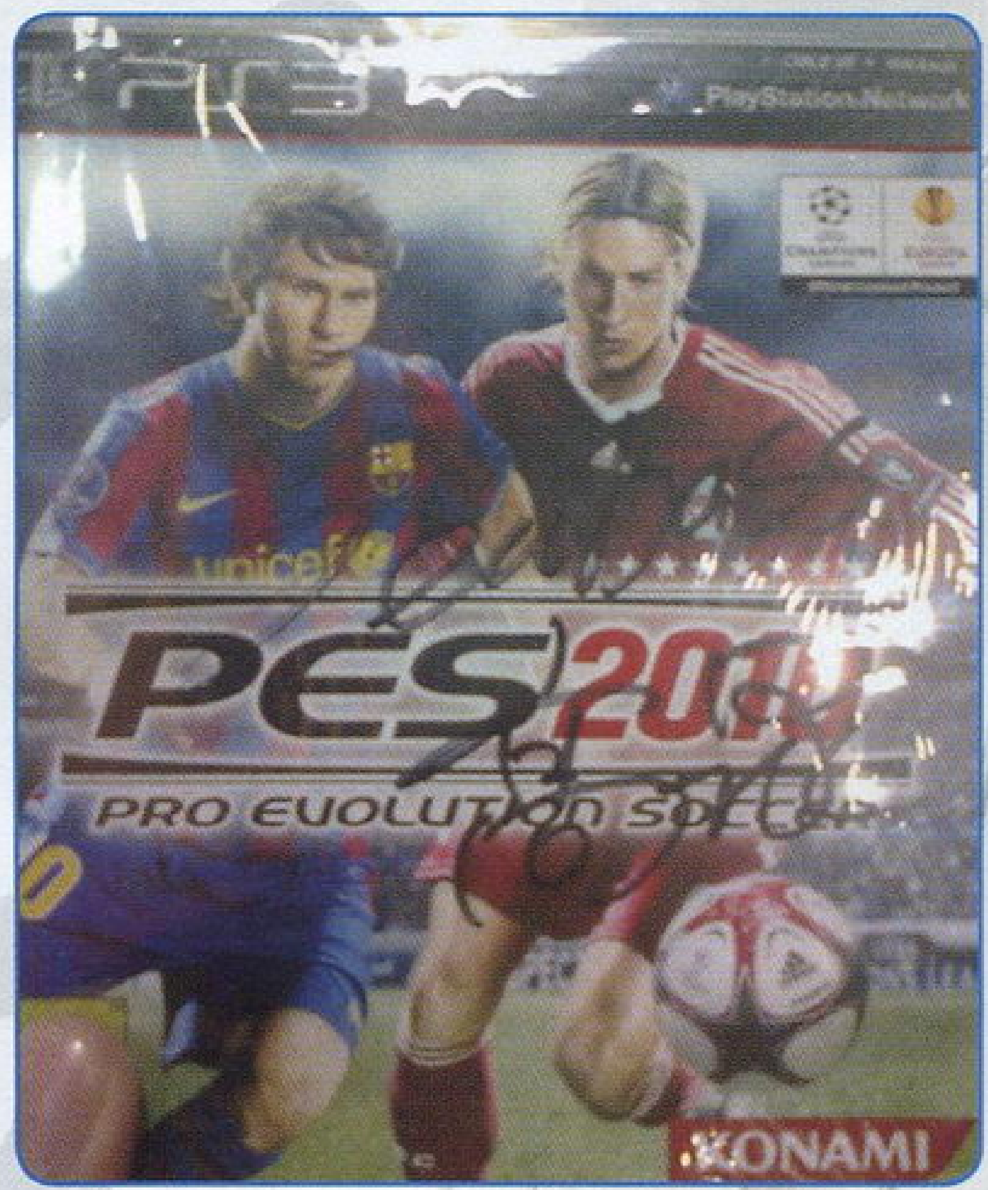
沉迷人：GOUKI

沉迷游戏：《使命召唤 现代战争 2》，《PES2010》

次世代主机都增加了这么一个功能，那就是当你联上网玩游戏的时候，你的好友会看到你正在玩的游戏，所以，我有很多证人能够证明我下面的话：

最近两个多月，我每晚的游戏时间都是这么渡过的：8 点左右上线玩《现代战争 2》，玩差不多一个半小时到两个小时，到了 11 点左右，战友们差不多下线的下线，换游戏的换游戏，然后我就拿出《PES2010》开始操练。到目前为止，《现代战争 2》的网战游戏时间差不多是"2 天"（也就是 48 小时，我知道和很多人比还有不小的差距，我会继续努力的），《PES2010》的游戏时间是超过 150 小时，现在正在用英超的狼队用"卡斯特罗、米兰达"那帮队员从 D2 往高级别联赛冲刺，你还别说，挺有挑战性的。

嗯，其实我想突出的是这两款游戏的"可持续性"，可以预见的是，在没有新游戏加入的前提下，这两个"黄金组合"将会占用我至少是 2010 年上半年的大部分时间，所以，如果有朋友想加我一起玩这两个游戏，时间多的是，附上 PSN ID：UCG_AKUMA，欢迎指导。



▶为了表达对《PES 2010》进步的满意之情，特地拜托多边形在采访高家新吾的时候给我的游戏签了个名，也许这个游戏会成为次世代以来我自己游戏时间最长的一作《PES》。

沉迷人：纱迦

沉迷游戏：《白骑士物语 古之鼓动》

2009 年最沉迷游戏是《白骑士物语 古之鼓动》，其实这个游戏是 2008 年圣诞节发售的，不过因为工作繁忙，到今年才开始体验。单机大概 30 个小时就通关了，耗时间的是网络模式。我在这个游戏的网络模式上耗费了 720 个小时以上的时间，这个数字的确太惊人了，等于是说 2009 年 12 个月里，有整整一个月时间我都在玩这个游戏。在我发现这一惊人事实之后，就立马收手了。

其实以今天的眼光来看，《白骑士物语 古之鼓动》的网络模式有很多问题，其中最大的问题自然是超低的素材掉落率。游戏中的顶级素材极考验 RP，一个敌人打上百次不掉想要的东西也很正常，其中的"二炮 2"任务我打了 500 遍也没凑齐想要的东西（这个任务打一次大概要 8 分钟）。现在回想起来，可能 Level-5 原本就没指望有人投入这么多时间，所以对于网络模式的后期内容完全没经过调试。不过像我这样有闲的玩家着实不少，我认识的人里游戏时间上千的人非常多。难怪 Level-5 直到今天还在更新内容，不然实在是对不起这些痴心玩家。

当然这几百小时游戏时间也不完全就是刷刷刷，乐趣还是不少的，也认识了不少新朋友，日语水平也有提高（笑）。不过这样的体验有一次就够了，太沉迷也不是什么好事。



■ PSP 版《怪物猎人 3 tri》？看来是沉迷过度产生幻觉了……

沉迷人：雷电

沉迷游戏：《怪物猎人 3 tri》

2009 年玩过的游戏挺多的，喜欢的游戏自然而然地就会沉迷进去，沉得最深的还得算是《怪物猎人 3 tri》，其实当猎人，想不沉迷都难。打一个任务少则 10 分钟，多则 30 分钟，每次的素材少得可怜，制作幽囚武器装备需要的素材多得让人抽风，但是游戏本身又好玩得让人没办法停下来，就是有那么一种"马上就能变强了"的感觉一直在身体里挠着自己的小心肝，睡觉时间就被一再拖延。和网上的猎人们在服务器上建立的友谊支撑着一直打架的上下眼皮，彼此陪伴着度过慢慢长夜，这算是一种基情吧……我都不好意思说 ~~o(>_<)o ~~

当猎人之余，当司机也是一项极容易沉迷的事儿，如果游戏做得好，驾驶的感觉能吸引住你，那封闭的赛道就真得能牢牢地锁住一个人，像驴子一样一圈圈围着磨盘转。《GT 赛车 5 序章》和《GT 赛车 PSP》是今年玩得最多的模拟驾驶游戏，购入新车的冲动真得会让人变得像直性子的驴子一样转啊转个不停。

沉迷人：九兵卫

沉迷游戏：《苍翼默示录》

算算 2009 年游戏时间过百的作品，大都是像《星之海洋 4》这样的日式角色扮演游戏。期待很久《怪物猎人 3 tri》在 20 天试用期内疯狂狩猎 200 小时后也宣告退役。除了《太鼓之达人 Wii 2》、《Love Plus》这些随时可以玩上一会儿的游戏，2009 年由始至终让我都沉迷于其中的于是就只有《苍翼默示录》一款了。



■光看静止的画面，实在是无法描述格斗游戏到底为何容易让人沉迷，其中的乐趣也只有大家亲自去尝试了才能体会

在街机厅打了几年《罪恶装备》，喜欢上继承同一血脉的《苍翼默示录》是很自然的事情。不管是出色的角色设定以及炫目的画面与音乐，还是系统与连段方面的可研究性，《苍翼默示录》都达到了当今 2D 格斗游戏的最高峰。家用机版的网络对战模式虽然很好用，但自己还是喜欢那种坐在街机厅内与同好切磋的感觉。格斗游戏虽然比的是胜负输赢，但乐趣却来自于相互交流、学习并竞争的过程。无论你再怎么精通，总有比自己更强的对手存在，这种动力在玩格斗游戏的过程中会一直刺激每一个玩家。



■希望《苍翼默示录》街机版新作以及 PSP 版的推出能够让这股蓝色旋风在国内刮得更猛烈一些。

沉迷人：胜负师

沉迷游戏：统计不能……

说到 2009 年我所“沉迷”的，可能只是奖杯系统，而非哪一个单独的游戏。当然，让我“着迷”的游戏也有，比如年初的《街霸 IV》，为了完成所有人的连技，搞坏了一个手柄，平常没时间上网对战，就早上早起床一个小时，总共花去了 100 多小时。之后《如龙 3》又让我迷了一阵子，打分支任务，逛夜店都还好，迷你游戏把人搞得死去活来，又是 100 多小时。年尾就轮到《猎天使魔女》了，从拿到盘开始就连续不停打了 10 个小时，快睡着的时候总能被一个巨牛的场景或设计刺激得精神抖擞，攻略都做了三遍不一样的，想不沉迷都不成啊！



▲一切尽在这小小的奖杯卡片中。

沉迷人：ACE 飞行员

沉迷游戏：《使命召唤 现代战争 2》

我的办公桌靠近窗户，拉开窗帘就能看到对面的楼房。恩……我尖锐的目光已经看到对面房顶上有人冒出来半个头，看情况他完全没有察觉我的存在，这下他肯定被我秒杀了，100 分到手。以上描述的是我个人在上班期间某日下午 2 点左右的一段真实的幻想情节，绝对不是捏造的产物。促成我产生这段幻想的原因就是因为这近 2 个月来，我几乎每天晚上都要在《现代战争 2》的网战里渡过 1 小时的光阴（休息日时间更长）。许多和我认识的读者朋友都把我加为了 PSN 好友，而他们几乎每天都要给我同一个问候就是：昨天我又看到你在玩《MW2》了。不但我自己玩，在我循循善诱之下，目前已经有 4 位我的朋友加入到了《MW2》网战的怀抱。就在写这段文字的时候，我还在想一个问题：重机枪 RPD 和 AUG 它们的性能到底谁更好些呢？



沉迷人：晴天

沉迷游戏：《勇者斗恶龙 IX》

截至目前为止总游戏时间 425 小时 53 分就说明了这是 2009 年晴天最痴迷的游戏，也创造了自己在掌机游戏上耗费时间的最新记录（以前的冠军是《世界树迷宫 II 诸王的圣杯》）。400 多小时中其中至少有 400 个小时都是在“藏宝洞穴”中度过的，再加上除了写攻略那段时间，平时晴天都是利用吃饭等零碎的时间见缝插针地疯狂探索，所以曾一度导致纱迦等人一看到我拿着 NDS，就下意识地会说：“你怎么还在玩 DQ9？”，其实我那个时候正在玩《召唤之夜 X》（笑）。当然为了将游戏的全部内容毫无保留的展现给所有喜爱它的玩家，晴天仍会继续关注本作下载任务的更新进度，看来要达成“玩上一年”的目标应该是轻而易举了。



▲平时杀得最多的怪物竟然是……原因是它实在太会堵路了！



◀随着任务完成数量更新的称号，距离全任务达成至少还有半年的时间。

沉迷人：脆薯条

沉迷游戏：《使命召唤 现代战争 2》

说到自己 2009 年里最沉迷的游戏，那肯定就是《使命召唤 现代战争 2》了。首先作为一个“纯爷们”，这类游戏当然是来者不拒的，好比年初时的《杀戮地带 2》一样，人与人之间的对战真的是乐趣多多，而且《KZ2》的小队系统特有意思，还有“救人”什么的设定，每次和朋友网战时总能碰上一些搞笑的事情，然后打完比赛我们都能从 MIC 里听见对方的笑声。相比《KZ2》，很多人肯定是要喜欢《COD》多些，而且《COD》的操作也要比《KZ2》轻松很多，所以在大潮流之下，我也转投进了《COD》的世界，当时电信玩《KZ2》的确是一大悲剧啊！

随着玩《COD》的人越来越多，晚上大家都挤在同一个房间里打，那种乐趣真是不言而喻。就算是新人入队，只要玩上那么几盘，总能和大家其乐融融。就这样日复一日、月复一月，每天晚上开机打《COD》也就成了必修课，就算不是单纯的为了升级而玩，进去和几个要好的朋友随便一侃也很有意思，沉迷就是那么简单，哥玩的不是《COD》，是寂寞！

特稿 ARTICAL FEATURED



Activision Blizzard 鲸吞天下

鲍比·考提克，一个对游戏毫无兴趣的商人，如何建立起全球最大的游戏软件帝国？

少年创业狂人

从儿童开始经商，中学时创办夜总会……



■鲍比·考提克

罗伯特·考提克（Robert Kotick）昵称鲍比·考提克，当Activision Blizzard取代EA成为全球最大的第三方游戏软件发行商，身为CEO的他也就顺便成为了游戏软件业的教父。2009年初，他出现在《福布斯》杂志的封面，他代表了游戏这个娱乐业的最强新势力。在经济危机导致百业凋敝之时，人们都很想知道考提克是如何写下他的财富神话。

考提克的母亲把他的资本家天性追溯到蹒跚学步的儿童时代，那时年幼的考提克把母亲的烟灰缸偷偷卖给了邻居家的小朋友，他在这笔交易中获利3美元。自此之后，种种赚钱的创意在他机灵的小脑袋里源源不断地冒出，从未停止。初中时，考提克已经有了自己的名片，开创了一系列的财路：递送三明治、给网球拍重新装弦、卖钱包。在20岁那年，他的照片已经出现在《福布斯》杂志内文，那时他刚成立了一家软件公司，挑战苹果电脑。

考提克跌跌撞撞地经历了无数次的创业，他的多数商业构想最终都变成了年少轻狂地瞎折腾。当他决定购买一家即将破产的游戏公司时，从各种条件来看，似乎都是死路一条。曾有不少狂热游戏迷在这

个朝阳行业中挖到了自己的金矿，比如创造了硅谷初期创业神话的雅达利创始人诺兰·布什内尔，以及在其之后创造了游戏软件商业新神话的EA创始人特里普·霍金斯。但一个对游戏缺乏认识的纯商人能否在这个陌生的领域找到自己的财富？那时26岁的考提克认为玩游戏是浪费时间，但他知道有大把的人喜欢这样消磨时间，而且喜欢游戏的人只会越来越多。

于是考提克下定决心要将一家破产的公司变成全世界最大、最具价值的游戏发行商。在他接手Activision后的18年时间里，他让这家公司的价值增长了40倍，市值达到了123亿美元，几乎是EA的两倍。

一个对游戏魅力不为所动的首席执行官掌握了几个最让全球玩家疯狂的游戏系列，不断刷新了关于游戏的吉尼斯世界纪录。从《吉他英雄》到《使命召唤》和《魔兽世界》，创造的累计收入都超过了20亿美元。与好莱坞一样，游戏业界成功的管理人必有伯乐之才，对创作人才有敏锐的判别能力。电影业大亨Jeffrey Katzenberg是考提克的老朋友，他对考提克甄别市场潜力之作并为之开绿灯的能力十分赞叹。Katzenberg说要了解当今的游戏产业，首先要剖析考提克的成功之谜，按理这人是最不可能在游戏业界取得成功的，他总是说他是个“疯狂、野心而有趣的狂人”。

现年46岁的考提克还记得少年时学到的一课，那时他为了打发住在纽约长岛市郊的无聊时光而当了一回“少年骗子”，考提克说那是他走向成功之路的起点。他快乐地回想起中学投资生涯中赚到最多钱的这笔生意，他在曼哈顿租了个地方，搞成了深夜开放的夜总会，为那些未成年的叛逆少男少女们提供开派对的场所。那一次的投资让勤奋埋头赚钱的考提克深刻体会了新一代年轻人的快乐主义处世态度。他说：“我永远无法理解为什么他们会花几百美元买可卡因或酒精，我的钱都是自己辛辛苦苦赚的血汗钱，我会存起来，到现在都存着。”

考提克不会在自己的夜总会里花天酒地，他一有空就和保镖们一起呆在外面，清点进场的人数，并且盘算着能不能顺带向客户兜售些健康的东西，比如把卖冰激凌的手推车推到夜总会里。考提克对于自己了解客户的能力非常自信，不管他是否与他们一样喜欢自己的产品。

考提克考上了密歇根大学，他想学一些艺术史和文学。不过很快他又犯痒做起了生意，他翘课在宿舍里与擅长计算机技术的舍友霍华德·马克斯（Howard Marks）一起酝酿新的商机。最初两人试图发明出比针式打印机更快的打印机，所以在他们在电动打字机里加装了一些芯片。接着马克斯开始写软件，制作了一个简单的图形用户界面——那还是在Windows和麦金塔将此概念变得流行之前。考提克扮演的角色是思考如何从中赚到真金白银。

考提克其实并不喜欢社交，据马克斯回忆，他曾因不愿应酬而从自己的生日派对中溜走。但每当他开始谈生意的时候，简直就是一个天生的社交高手。大二时他飞到达拉斯混入了一个富人酒会，想结识一些社交常客，让他们变成自己的投资者。在那次酒会里，19岁的考提克搭上了赌王Steve Wynn。第二天，他是坐着Wynn的私人飞机飞回家的，他从这位赌场大亨那里获得了30万美元的风险投资，有了这笔钱他顺利地开办了自己的软件公司Arktronics。这家理念超前的公司在两年后倒闭，原因是苹果推出了同类产品麦金塔。但Wynn仍然相信考提克的能力，继续当他的商业伙伴。22岁时考提克创办了TDC公司，经营的是外包业务，凭借自己的商业谈判能力获得了不少软件商的订单，几年后他以2600万美元卖掉了TDC。

考提克总是在不断寻找新的软件投资机会，1980年代末他遇到了Activision——一家财务报表惨不忍睹，却有着辉煌历史的第三方游戏软件商。Activision可以说是游戏历史上第一家真正的第三方游戏发行商，在雅达利独霸的年代里，4个主力程序员发现他们做的游戏赚了6000万美元，占整个公司游戏卡带销售收入的60%，而自己拿到手的却只有一年2万美元，于是他们决定单干。他们一起创办了Activision，并为雅达利的主机做游戏。雅达利控告Activision触犯了知识产权，之后双方选择了庭外和解，Activision同意向雅达利支付一定比例的权利金——这为后来任天堂建立的权利金制度树立了榜样。

鲍比·考提克的成功理念

●注重商业手段

“经常有人指责我把游戏开发过程变得很无趣。要做好生意，必须要注重商业手段——比如品牌规划。我们从日用品行业招人，例如宝洁公司。表面上尿布和游戏好像没什么关联，实际上有着相似的商业手段。例如，我们早就开始通过抽样调查了解客户的喜好，然后才会花数百万美元开发游戏。”

●将人才分散

“开始时我们认为应该把所有人聚在一个屋檐底下，但那样行不通。现在我们在全球有十几个工作室，他们都有自己的名字、财务体系和文化。母舰（总部）提供人力资源和市场调查。我们让各工作室自己决定怎样最适合其文化发展，而不是强行规定。”

●分享自己的理念

“我经常造访我们的工作室，但不仅仅是为了表示我想念他们，而是为了增添价值。我经常上雅虎的论坛，和微软之类合作伙伴聊天，我们会谈论未来三年的生意趋势。提供这些看法比‘这游戏做得好’之类客套话实用得多。”

●自我激励

“我的办公室很空，但是在墙壁上有一封来自巴菲特的信。他是我的一个灵感源泉。如果你想成为股东利益的出色管理人，可以去读一下伯克希尔·哈撒韦的《老板手册》（一本关于商业准则的指南书）。我还有一张艺术家白南准在幼儿园里参与测验失败的录像，这个灵感源自韩国的能力倾向测试表明白南准今后做不了任何有创意的事。”

起死回生之术

44万美元买下Activision，从破产到新生。

天堂与地狱仅一线之隔。1983年Activision的股票上市，它以新兴产业标志性企业的身分而受到投资者的热捧，股价每天都在上涨，资金充沛的Activision高速发展。有志于在游戏业发展的年轻人都希望到Activision工作，因为它能提供最好的培训机会与工资待遇。Activision有“美国游戏业界西点军校”的美誉，它培养出美国游戏软件业的第一批高等人才，后来EA的CEO拉瑞·普罗斯特、Acclaim创始人格雷格·费斯贝等都是原Activision员工。但突如其来的ATARI SHOCK摧毁了美国游戏业，也几乎摧毁了Activision。1983年底Activision的优质游戏受到市面上大量低价劣质游戏的冲击，2000万张游戏堆积在仓库中吃灰。Activision开始连年亏损，股价持续大跌，几个创始人接连离去。Activision开始将电脑游戏当作避风港，1984～1990年间，Activision发行的绝大多数都是电脑游戏。然而电脑游戏市场狭小，Activision也曾制作商务软件，公司名曾短暂更改为Mediagenic，



▲ Activision的早期畅销游戏《机甲战士2》。



■ Activision 总部

但仍然无法遏制营业额下跌、亏损激增的局面。

当考提克掌权时，Activision 已经奄奄一息。在 1991 年，该公司欠债 3000 万美元，而所剩的资产只有 200 万美元，还输掉了一场赔偿金达 660 万美元的专利侵权案。考提克想到了一个方案，能帮助 Activision 偿清债务。他先将 Activision 破产清算，同时说服其他债权人将其应收账款转为股份。飞利浦公司是 Activision 最大的债主之一，只要说服了飞利浦，就有望让 Activision 起死回生。考提克与他的一位合作伙伴前往飞利浦的一个办事处，面对 70 多个管理者、律师和会计，考提克舌战群儒，最初一口咬定 Activision 的股份一文不名的飞利浦管理者们态度渐渐松动，最后他们决定让这个充满魄力的年轻人放手一试。考提克自己和马克斯、Wynn 与第四个合作伙伴共同向 Activision 注资 44 万美元，获得了三分之一的股份，考提克本人担任首席执行官，拥有 9% 的股份。

当考提克进入游戏行业时，他首先找到一个成功案例作为自己学习模仿的对象——这个案例就是 EA。该公司创始人特里普·霍金斯是早期的苹果员工，怀着为程序员创造一个理想工作环境的理念，他创造了电子艺界（Electronic Arts）。正如其名所示，他把软件当作艺术，将游戏设计师当作艺术家对待，把他们的名字印到游戏包装盒上，就像摇滚明星的专辑封面一样。

到 1990 年代中，游戏的开发难度早已是今非昔比，小工作室和个人想要自己投资开发游戏几乎不可能。与好莱坞众片商的运作模式一样，EA 为游戏开发者们提供资金和发行网络，换来大部分的游戏销售收入和品牌所有权。1991 年考提克接手 Activision 时，EA 已经不再倡导把程序员当艺术家的理念，它建造了多个具有极高利润率的游戏系列，包括《约翰·麦登橄榄球》等体育游戏系列。EA 还启动了一项极具争议性的计划，将原本分散于各地并自我管理的工作室集中到一个地区性的开发基地，剥夺了他们的个性与自由。

考提克对 EA 的历史与现状进行深入研究后得出结论：这是一家正发展得热火朝天的公司，却被充满激情的游戏设计师与只知道财务报表的经理之间的争斗而搞得四分五裂。考提克相信自己可以做得更好。他把 Activision 搬到了洛杉矶，仅保留了公司的名字，以及总共 150 名员工中的 8 名核心人员。他从 Wynn、Edward Lampert（一位专业投资者兼中学老同学）和 Shea 夫妇（在泰国旅游时认识的一对夫妇）那里筹到了 500 万美元。第二年，他通过募股筹集了 4000 万美元。在一次面向游戏开发商的演说中，他说为 Activision 做游戏会比 EA 更有趣。“EA 想把游戏开发商品化，我们不会把你们吞到一个巨大的死星般的文化中。”

收购 Activision 是考提克投资生涯中风险最大的一次豪赌。1991 到 1994 年间，Activision 几乎每天都在破产边缘徘徊，那时考提克总是自责自己对游戏业务太傻太天真，以为凭自己的能力可以力挽狂澜，以为自己是贱价拣到了一支潜力股。而事实是那时警察经常上门，把 Activision 的电脑搬走充抵债务。他甚至卖掉了家中的家具。不过 Activision 确实在逐渐恢复元气。考提克用了两年的时间将 Activision 的股价从 1 美元提高到 11.25 美元，到 1994 年，Activision 的销售收入从 1000 万美元提高到 2800 万美元。Activision 的内部开发团队与合作工作室的实力逐步扩充，到 1995 年已经具备每年推出 30 款游戏的开发实力。那一年 Activision 发行的《机甲战士 2》（MechWarrior 2）是考提克将该公司收购之后最畅销的游戏，Activision 的营业额借此从 5000 万美元一下子提高到 2 亿美元。Activision 从此摆脱了困境，开始从保命经营转为高速扩张。考提克先后物色并收购了 3 家欧洲公司，又收购了美国的几个开发团队。

Activision 并购史

从 1997 年开始，Activision 走上高速发展之路。与 EA 一样，Activision 通过不断吞并中小型工作室实现扩张与膨胀，手中掌握的产品线也不断延长。目前 Activision Blizzard 旗下有工作室近 20 家，员工总数超过 7000 人，与 EA 基本相当。

1997 年： Raven Software 与 Activision 达成独家发行协议，Activision 获得“《命运战士》系列”、《雷神之锤 4》等游戏的独家发行权，之后 Activision 将 Raven 收购。同年 Activision 收购了英国的一家独立分销商 CentreSoft 和德国分销商 NBG Distribution。

1998 年： Activision 的几名员工独立，并在 Activision 的资助下成立了 Pandemic 工作室。初期该工作室主要为 Activision 开发游戏，后来打造了《全能战士》等大获好评的游戏系列，之后被 EA 收购。同样在 1998 年，Activision 与 Marvel 漫画公司、Head Game Publishing、迪士尼、LucasArts 等公司签订了合作协议。

1999 年： Activision 收购了《托尼滑板》开发商 Neversoft。同年 Activision 收购了 3D 软件设计公司 Expert Software。

2000 年： Activision 入股 Gray Matter Interactive，开发 id Software《重返狼穴》的续作。

2001 年： Activision 获得哥伦比亚电影《蜘蛛侠》的独家授权。同年，Activision 收购该作游戏版开发商 Treyarch 工作室。

2002 年： Activision 资助 EA《荣誉勋章》主力团队共 22 人组建 Infinity Ward。同年 Activision 收购《自由越野自行车》开发商 Z-Axis 和《真实犯罪》开发商 Luxoflux 工作室。

2003 年： Activision 与梦工厂签订一项为期数年、涵盖多部作品的授权协议。同年 Activision 与 Valve 达成联盟，并同时收购了 Infinity Ward 和极限运动游戏开发商 Shaba Games。

2004 年： Activision 庆祝诞生 25 周年，并宣布其销售收入再创纪录，且保持了 20 年的连续增长。

2005 年： Activision 收购专门制作掌机游戏的 Vicarious Visions 工作室、制作儿童游戏的 Toys for Bob 和加拿大开发商 Beenox，以及擅长制作电影游戏的 Radical Entertainment。

2006 年： Activision 从 EA 手中抢走了《007》关联游戏的独家授权，同年 Activision 收购了 RedOctane 公司。

2007 年： Activision 收购《世界街头赛车》开发商 Bizarre Creations。同年 Activision 收购爱尔兰多人游戏技术开发商 Demonware。

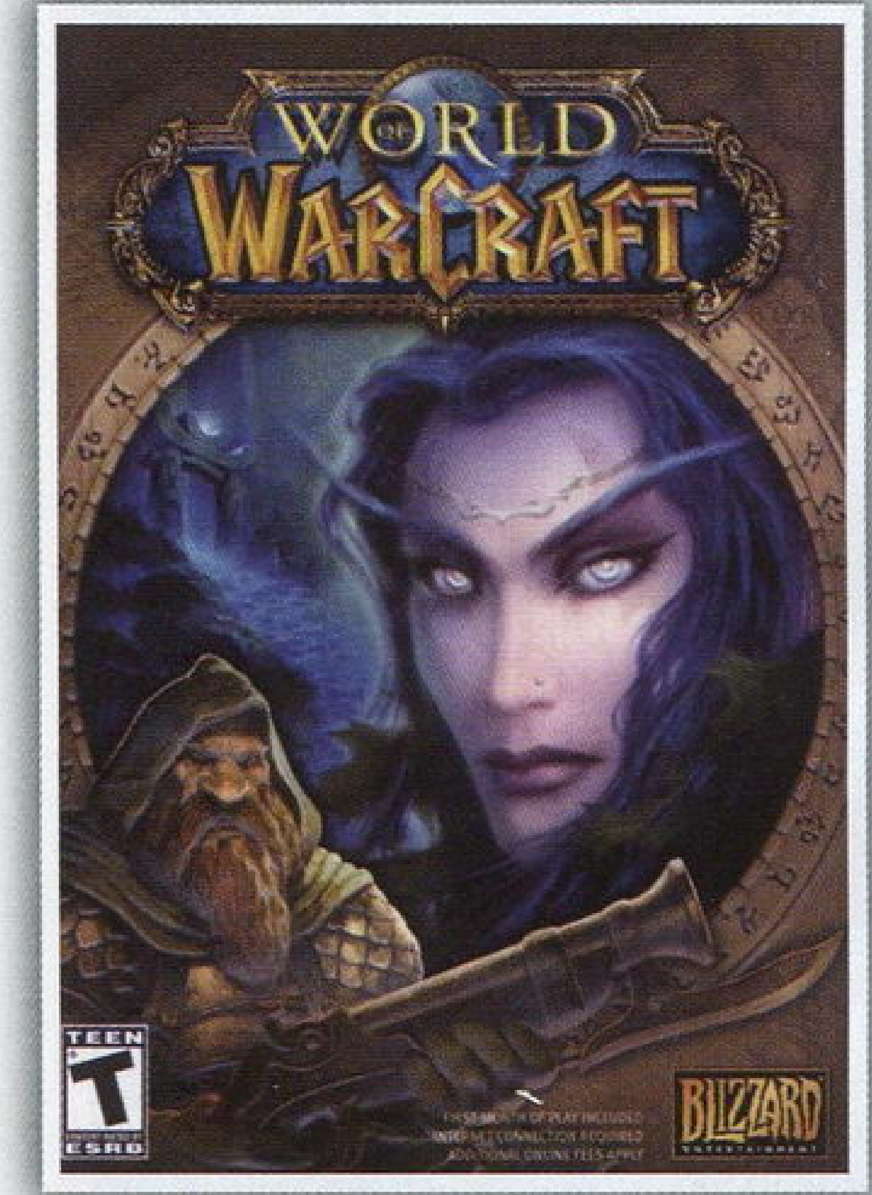
2008 年： 与 Vivendi 合并成立 Activision Blizzard。同年收购参与制作 SCEE 大人气问答游戏系列《Buzz》的英国游戏工作室 FreestyleGames，交由其制作《DJ 英雄》。另外还收购一家名为 Budcat Creations 的工作室，该公司曾是 EA 的忠实合作伙伴，参与制作了多个《麦登 NFL》，也参与了多个《吉他英雄》的制作。

2009 年： 收购专门从事电影改编游戏制作的洛杉矶游戏开发商 Seven Studios，该公司在盐湖城和台北也有分部。

新千年的觉醒

2000 年后 Activision 迎来多次重大突破，完成业界最大合并案。

在一个充满热情玩家的产业中，即使是对游戏兴趣不大的管理者也会有意识地把自己培养成玩家，而考提克却孓然而立——他是一个从来没碰过手柄的纯粹的商人。他只能依稀记得少年时在街机厅里玩过几局《防御者》(Defender)，上大学后他完全放弃了任何类型的电子游戏。虽然考提克有不喜欢使用自家产品的个人习惯，他还是希望在游戏产业的规则中建立自己的体系，迎合激情洋溢的游戏设计者们。于是他建立了一个有别于 EA 的工作室体系，为那些梦想创造大作的玩家兼开发者们提供极大的自由。在 1997 到 2003 年间，他收购了 9 家工作室，并且提供了种子基金，让 Activision 走出来的开发者们能够建立起自己的工作室。这些工作室不仅保留自己的名字，通常也有自己的总部。



▲《魔兽世界》每年创造的收入超过 10 亿美元。

为确保游戏的畅销，考提克聘请了宝洁公司经验丰富的市场人员进行市场调研，同时避免用这些数据强迫他的开发团队进行特定的游戏设计变更。他只是为各工作室提供这些市场数据，让他们自己决定如何使用这些信息，如何进行修改。考提克为他的各个部门提供了个人所得计算书并划拨奖金总额，让他们自己为临时紧急加聘或者动用 Activision 的备用技术支持团队买单。工作室的几位主管会从总收入中获得一定比例的提成，但如果亏损也将承担一定比例的损失。多数游戏公司是让职业经理人培养对游戏的了解，然后由这些经理人指挥游戏开发者们进行商业运作。而 Activision 的模式是让游戏制作者们培养对商业的了解，让他们自己把握商业方向，从游戏开发初期就开始引入商业性的游戏设计。考提克说，人们低估了经营游戏公司的复杂程度，AB 仅对于员工绩效的评估细则就超过 250 条。



▲《吉他英雄》的狂热潮流已成为美国的社会现象。

1999 年 Activision 的 Neversoft 工作室推出了《托尼滑板》。这款游戏是 Activision 历史上的一个重大突破，打破了体育游戏千篇一律的格式，让玩家可以在一个滑板爱好者们的乐园里自由探索，锻炼滑板技巧获取高分。这款游戏成为 Activision 第一个真正意义上的摇钱树，系列 8 款游戏总计创造了 16 亿美元的收入。《托尼滑板》取得成功后，考提克意识到授权游戏的巨大潜力。名人或者电影大片的巨大号召力可以大幅提高游戏销量，EA 早已证明了这一真理。于是交游广阔的考提克开始频频露面于好莱坞大亨们的酒会，Activision 相继获得了维亚康姆、迪士尼等公司的电影游戏授权。

其他的大成功也接踵而至。为了打击 EA 并拉拢盟友，考提克为 EA 的一群渴望创业的游戏开发者们提供了启动资金，他们建立了

Activision Blizzard 的镇社之宝

魔兽世界

用“有史以来最成功的游戏”来形容《魔兽世界》并不为过，每年 1000 多万忠诚用户为 AB 贡献了 10 亿美元以上的收入，只有少数几家游戏公司的年总收入能达到这个数字。运营 5 年来，该作创造的总收入超过了 35 亿美元。《魔兽世界》的收入占全美网游市场总收入的 6 成以上。虽然《魔兽世界》在华受阻，



但分析家 Colin Sebastian 说：“虽然亚洲占《魔兽》全球用户的约 50%，但该地区贡献的收入所占比例不到 10%。”《魔兽世界》不仅运营收入惊人，而且每年推出的资料片也是长期霸占美国 PC 游戏销量榜首。预定 2010 年内上市的最新资料片《大灾变》是 AB 在这新的一年里最重要的收入来源之一。

星际争霸II

《星际争霸》的总销量超过千万，其中仅在韩国就销售了 450 万套，在韩国早已发展成国民性的电子竞技项目。作为 2010 年最受期待的 PC 游戏，《星际争霸 II》预定分为三部分推出，第一部分《自由之翼》预定于 2010 年上半年推出。暴雪宣称本作的目标是成为“终极即时战略游戏”，先期开发工作从 2003 年就已经开始，中途由于制作团队辅助《魔兽世界》及其资料片的制作而暂时搁置了一段时间。总的来说，它



的开发时间至少已有 5 年。为打击盗版，本作计划取消局域网对战模式，所有玩家必须通过暴雪的网络服务平台“战网”进行对战，此举引起网民的大规模抗议，并出现抵制《星际争霸 II》的呼声。本作上市时，暴雪将推出全新的战网平台。

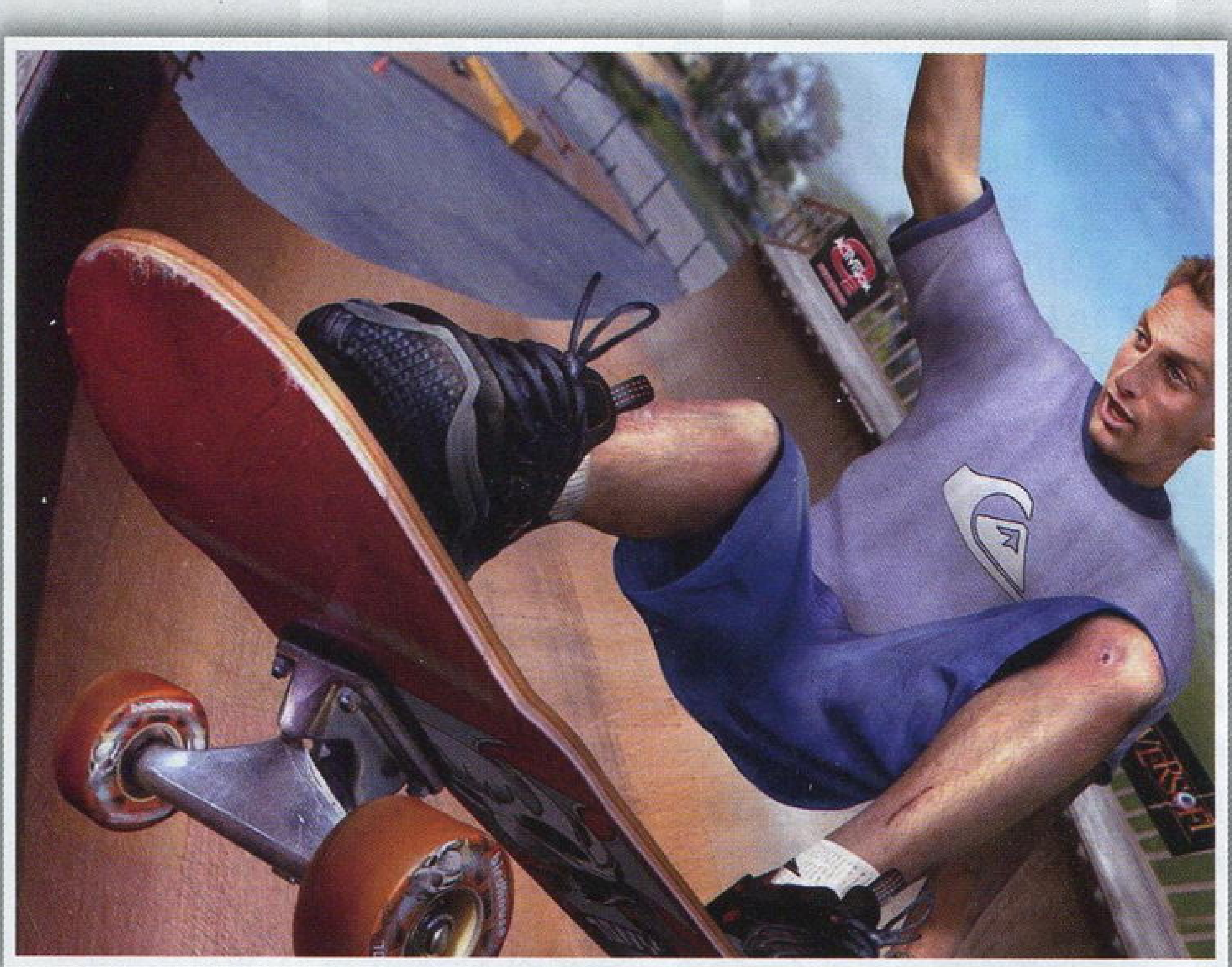
暗黑破坏神III

开创美式动作角色扮演游戏新局面的“《暗黑破坏神》系列”累计销量超过 1850 万套，它

Infinity Ward工作室，并打造了《使命召唤》。这款由《荣誉勋章》原班人马打造的游戏实现了二战游戏的脱胎换骨，成为Activision的第二个怪物级品牌。

2000年后，Activision已经跻身为美国第二大第三方游戏软件发行商。由于对即将到来的PS2时代早早地做好了准备，Activision在新千年到来时成功地从PC游戏厂商过渡为以家用机为主力，获得了更大的潜在市场。2002年在《财富》杂志的"40岁以下最富40人"榜单中，考提克榜上有名。那时他的身家已经达到了1.2亿美元，排名就在年龄与之相若的布拉德·皮特之后。到2003年，Activision的年营业额达9.65亿美元，市值达到了18亿美元。2006年，考提克向《吉他英雄》的发行商支付了1亿美元，在该系列实现更大的成功之前获得其品牌所有权。考提克喜欢往续作身上砸钱，他会动用巨资为那些全面进化的续作提供铺天盖地的广告支持，例如《吉他英雄》广告系列请到的明星阵容就强到令人叹为观止。

到2006年，Activision已经在多数主流游戏类型上获得成功，但还有一个高利润率的类型是考提克一直觊觎却又不得其门而入的，那就是MMORPG。美国的网络游戏月费通常为15美元，一年下来就是180美元，而《使命召唤》这样的单机游戏卖一套最多获得40美元。考提克一直对网络游戏虎视眈眈，随时准备扑身而入。



▲从《托尼滑板》开始，Activision不断有摇钱树诞生。

2006年11月，考提克终于等到了机会，他接到了一通来自Vivendi集团新总裁Jean-Bernard Levy的电话。这家法国巨型娱乐传媒集团旗下的游戏部门几乎处于全线亏损状态，但惟一一个大成功的作品却足以撑起整个游戏部门。多年前被Vivendi收购的暴雪以一款《魔兽世界》力挽狂澜，1100万的用户数量，每年11亿美元的收入，是Vivendi其他所有游戏年收入总合的数倍。《魔兽世界》事实上早已超越《超级马里奥兄弟》等家用机历史上的神话，成为有史以来利润最高的游戏。

Levy想用《魔兽世界》控制Activision，让考提克为他卖命。由于与Activision直接合并仍无法获得对新公司的掌控权，Levy坚持要以20亿美元的现金获得新公司52%的所有权。如果考提克想要《魔兽世界》，就要交出已经握在手中18年的掌控权。考提克对于是否放弃Activision的控制权辗转反侧夜不能寐，Katzenberg回忆说："它是他的孩子，他和它一起生活，一起呼吸。"考提克的另一个亿万富翁朋友Eli Broad认为这笔生意能做，但考提克仍然十分烦恼，担心自己要让步太多。

虽然Activision的发展趋势看好，考提克担心几年前困扰EA的问题总有一天会轮到自己。Activision的一些游戏系列开始出现老迈之势，《托尼滑板》的销量已经从当年的400多万降低到100多万，《蜘蛛侠》也从巅峰时的400多万跌破100万。EA的《Skate》正在抢夺《托尼滑板》的市场份额，EA与MTV Games联合发行的《摇滚乐队》也对《吉他英雄》造成巨大的威胁。

考提克约见了暴雪的灵魂人物麦克·莫海米(Mike Morhaime)，对合并提案进行了商议。莫海米描述了《魔兽世界》影响力的辽阔无垠，他告诉考提克，玩家平均每周玩11个小时的《魔兽世界》。在中国，16万家网吧里网民们在《魔兽世界》身上一年就花掉了1.5亿美元，暴雪轻而易举地就征服了这个对所有单机游戏厂商而言被盗版包围得牢不可破的市场。考提克对公司掌控权的最后依恋也在逐渐消失，暴雪这个大金矿对他的诱惑实在太大，他仿佛已经看到了Activision的其他游戏借助暴雪打入中国，看到了十几亿消费能力不断增强的潜在客户在向他招手。考提克对《魔兽世界》的研究越深入，就对合并提议越来越无法自拔。2007年，Activision董事会正式签署通过了合并议案，7月份结束了Activision Blizzard的合并案。考提克拥有新公司2%的股份，市值约1.35亿美元。虽然他失去了对公司的完全掌控，但保留了CEO之职，他仍然可以让公司朝自己规划的道路前进。

对整个业界的影响之深远更是远远超过其本身的商业成就。在很长的时间里，《暗黑破坏神》成为美式RPG的标准，更一度成为绝大多数网络游戏的范本。《暗黑破坏神III》从2005年开始投入制作，那时Blizzard North仍未解散。游戏的开发团队总共约50人，将继续暴雪慢工出细活的传统。由于2010年暴雪将以《星际争霸II》为主力，《暗黑破坏神III》至少要到2011年才会上市，这也就意味着未来两年暴雪都将有更高的业绩表现。



使命召唤7

Activision Blizzard于2009年11月27日宣布，"《使命召唤》系列"累计销售额已经超过30亿美元，总销量超过5500万套。这意味着，《使命召唤》是AB公司销售额仅次于《魔兽世界》的超级系列。《使命召唤》迄今为止共推出6款主系列游戏，以及3款家用机衍生作品。由于系列新作销售额呈不断上升之势，目前AB已经委派第三家工作室开发《使命召唤》。《使命召唤 现代战争2》目前累计销量已经超过1300万套，并且仍在以每周将近100万套的惊人速度朝2000万套目标迈进，预计销售额很快将突破10亿美元。

按照以往的规律，明年的《COD》新作将会是Treyarch开发，传闻称该作可能也会走向现代战争，还有一个流传甚广的说法是将以古巴和越南为战场。不管使用哪个战场，通过题材的推陈出新保持玩家的兴趣是该系列今后必然的方向。《吉他英雄》通过不同的乐队实现作品的多样化，而《COD》可能也会采用类似的经营模式。不管怎样，IW开发的主系列无疑是玩家最为期待的，也将代表FPS的流行趋势。X360最畅销的7款游戏中，有6款是射击类，其中《COD》占了3款，它几乎成为家用机FPS的代名词。《COD》也是Xbox LIVE网战中最活跃的游戏系列，但目前除了地图包等内容的下载收入外，AB并未从《COD》活跃的网络社区中获得太大的经济效益，因此AB正在研究以网游的模式经营《COD》。如果传闻中的网游版《COD》获得成功，无疑将成为FPS游戏的一场革命。

吉他英雄6

《吉他英雄》被不少媒体认为是21世纪第一个十年里最具影响力的游戏之一，系列全球销量超过2500万套，销售额达20亿美元。但自从该系列量产化之后，销量也在大幅下跌。2009年AB推出了9款冠以"英雄"之名的音乐游戏，但全部销量加起来都远不及一个《吉他英雄III》。据统计2009年音乐类游戏的市场规模降低了52%，《吉他英雄5》与《甲壳虫摇滚乐队》的销量都比之前的系列作大幅减少，

娱乐领潮者

从《吉他英雄》到《现代战争》，傲立于娱乐业之巅。



■暴雪公司总部。

鲍比·考提克不是车迷，却是一个电子迷。他喜欢各种全新的电子设备——并不是因为对产品本身的喜好，而是这些电子产品可以让他的商务生活更为便利。他说："我喜欢新潮电子，在我的大箱子里什么都有。这有些不好意思。我会带两部笔记本，两个口袋里各放一部手机。我的黑莓手机是最重要的，但是到了纽约就需要 Verizon。由于我经常出国，所以还带了一部诺基亚手机。我喜欢简单的界面与优雅的设计。我不是车迷，但是住在洛杉机没法不和车打交道。我有一部奥迪 W12，我开车经常走神，所以需要最好的安全气囊，当然还要有导航——GPS 很关键。"

鲍比·考提克不仅是 Activision Blizzard 的 CEO 兼股东，他也是股坛上的一个风云人物，除了人们看到的与 AB 有关的薪资与股票收入外，每年考提克对于其他公司的股票投资也收入颇丰。他是雅虎的董事会成员，持有数量相当可观的雅虎股票。考提克的资产到底有多少？这谁也说不清楚，从一些媒体挖到的边角料来看，在纯游戏商人中，他的个人财富可能仅次于任天堂的山内家族，与 Capcom 的辻本家族和育碧的 Guillemot 家族应该在伯仲之间。他手头上拥有的 AB 股份如今价值约 3 亿美元，2008 年他的年薪超过 1500 万美元。《使命召唤 现代战争 2》发售期间，他通过行使员工购股权获得 3700 多万美元。他还拥有雅虎、Four Kids Entertainment、Adobe 等多家著名企业的大量股份。考提克不擅游戏，却是资本游戏的高手，他的社交圈中有的是身家 10 亿美元以上的富豪。2008 年金融危机爆发，考提克的投资伙伴们资产大幅缩水，AB 的股价也从最高位时的 19 美元跳水到 8.5 美元。但 2009 年后，当 EA 等主要竞争对手都在风暴的冲击中出现巨额亏损时，AB 的业绩却屡创新高，股价也恢复到 12 美元。2008 年度，AB 的净销售收入达到了创纪录的 50 亿美元，远远超过 EA。在这一年里，AB 完成了合并之后机构重组的目标，砍掉了亏损的产品线。当 EA 陷入困境时，强劲崛起的 AB 正不断蚕食其市场份额。2008 年，欧美 10 大最畅销的 PC 游戏中，有 4 款来自 AB。在 2008 年里，AB 的家用机和掌机游戏软件销售额正式跃居全球第三方之首。《吉他英雄 III》成为历史上第一款单作销售额突破 10 亿美元（含吉他控制器）的家用机游戏。

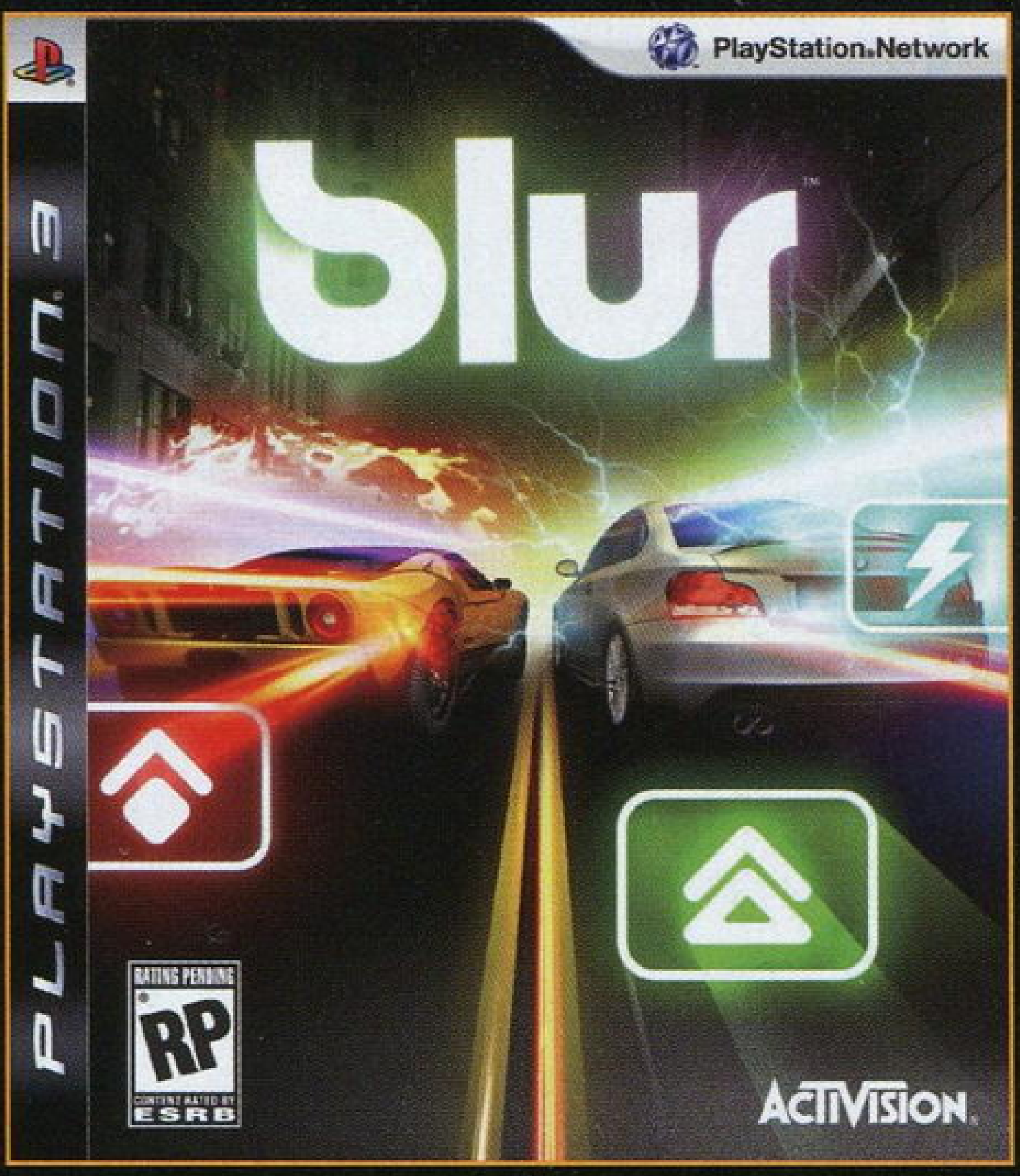
中学时就开了家夜总会的考提克非常善于捕捉流行趋势，他深知流行风向总在不断变化，只有不断适应风向才能永远站在潮头。自 1991 年以来 Activision 从未停止增长，有人说原因是该公司吉星高照，总是能在一个系列没落时冒出另一个系列登上新的高度。《托尼滑板》与《蜘蛛侠》的销量不断降低，Activision 眼看着要陷入困境时，吉他风暴的到来掀起了一场革命。

2006 年考提克告诉他的投资伙伴们：他花了 1 亿美元购买了一家小公司，名字叫 RedOctane。当时人们对这个名字都不在意，不过已经有一批玩家由于朋友的口耳相传而开始玩一款令人上瘾的吉他游戏，它的版权就掌握在 RedOctane 的手中。Activision 在《吉他英雄》变成巨无霸之前及时出手将其占为己有，用最低的代价挖走了一株摇钱树。考提克通过 Activision 深入细致的市场调查发现，《吉他英雄》正在以惊人的速度在玩家中迅速传播，新的流行风暴即将到来。Activision 将 RedOctane 收购后，利用其强大的发行网络与资金实力，获得大批经典曲目授权。全面进化的《吉他英雄 II》果然将音乐游戏的潜力完全释放，两作的累计

《摇滚乐队》的开发商 Harmonix 也不得不裁员 39 人。这让人想起 1990 年代末 Konami 的音乐游戏风暴突然消退的前车之鉴。音乐游戏热的退烧已经对 AB 的收入造成很大影响，目前该游戏类型也没有复苏的迹象，因此在新的财年里，AB 预计会降低在音乐游戏上的投入，作品数量会有所减少，不过作为主系列新作的《吉他英雄 6》应该不会缺席。《吉他英雄》的崛起是由于吉他状控制器带来了音乐游戏的新面貌，欲实现此类游戏的复苏，AB 需要一次全新的玩法改革。

Blur

鲍比·考提克一直在追赶 EA，在游戏类型上，EA 的覆盖面更广，除了体育游戏这个强项外，赛车游戏也是 EA 的传统强势领域。EA 拥有总销量超过一亿套的"《极品飞车》系列"，而 Activision 却没有一款像样的赛车游戏。考提克希望创造一个可与《极品飞车》对抗的赛车游戏，为此他需要经验



最丰富的赛车游戏开发商。于是 2007 年 9 月，Activision 收购了英国的 Bizarre Creations 工作室，他们开发的"《世界街头赛车》系列"曾是 Xbox 最具表示性的赛车游戏。

Bizarre 被 Activision 收购之后，立刻开始进行两款赛车新作的开发，其一是以《007》为题材并融入动作要素的赛车游戏，还有一个则是以赛车游戏革命为目标的《Blur》。Activision 希望《Blur》成为赛车游戏中的《现代战争》，开创这种传统游戏类型的新潮流。这是一个在真实型赛车游戏中融入战斗元素的新形态游戏，可以说是《世界街头赛车》与《马里奥赛车》的组合体。

异端世界

Raven Software 是 AB 的爱将，这家工作



销售额突破了10亿美元。原作开发商Harmonix被MTV Games以1.75亿美元收购并开发《摇滚乐队》，但并未影响多数玩家对《吉他英雄》这个品牌的忠诚度。《吉他英雄III》首发当周即销售了1.15亿美元，最终销售收入达10亿美元。过去市场规模几乎可忽略不计的音乐游戏逐渐超越体育游戏，成为最大的游戏类型，2008年其产值超过20亿美元。

2009年后，音乐游戏热潮突然消退，分析家Michael Pachter预测的“每年递减50%”正在成为现实。市调结果表明，很多玩家认为每个音乐游戏都过于相似，购买了一款之后就不想再买第二款。Activision通过市场细分挖掘市场潜力，推出了以多个著名乐队为主题的多个版本，希望吸引其各自的歌迷购买，但总销售额仍然较巅峰时下降了近一半。考提克为了振兴音乐游戏，高薪聘请了雅虎公司首席运营官Dan Rosensweig担任RedOctane首席执行官，但市场趋势无法逆转。

作为休闲聚会型游戏代表的《吉他英雄》热度消退的同时，来自传统游戏的一场反恐旋风又为Activision带来好运。2007年11月发售的《使命召唤4 现代战争》将该系列的销量从200万级别一举提高到1400万。考提克当年资助的EA叛乱势力到现在才发挥了真正的价值。“《使命召唤》系列”就像当年的《GTA》，是一个在系列发展中期通过制作方向的变化而崛起的游戏系列，借助高性能的新平台和技术的成熟将其应有的魅力完全展现。《现代战争》助《COD》打败《GTA》，成为高清时代里的头号第三方游戏系列，每年一作的推出频率确保了Activision的收入稳定性。与音乐游戏相比，有大批核心玩家支持的FPS游戏有着更为持久的吸引力，销量出现节节攀升之势。《COD4》将系列带到了更大的舞台，之后Treyarch开发的《使命召唤 战火世界》也沾了光，销量超过1100万套。《现代战争2》有望成为高清平台上第一款销量突破2000万的游戏，5.5亿美元的首周销售额，打破一切娱乐产品的首日和首周销售记录，全面超越《GTAIV》的各种销售数据，这一切为衰退中的美国游戏业注入了一支兴奋剂，更是巩固了AB的第三方龙头地位。考提克希望更为彻底地挖掘《COD》的商业潜力，在《COD4》之后他就表示希望制作网游版《COD》，希望这个被核心玩家们顶礼膜拜的游戏系列可以像《魔兽世界》一样成为一部真正的印钞机，在Infinity Ward和Treyarch之外第三个工作室负责的《COD》新作正在开发中，也许它就是传说中的《COD》网游版。有人担心对《COD》品牌的过度开发会致使其步《吉他英雄》之后尘，因市场饱和而导致品牌生命力衰竭，销量逐年大幅下跌。但考提克相信每个《COD》新作都是完全不同的游戏体验，就像巨资打造的好莱坞商业大片，总是会有令观众掏钱的全新兴奋点。在AB的公司制度下已经培养出敏锐市场嗅觉的开发者们会根据市场的变化不断调整自己的作品方向，Infinity Ward还可以制作未来战争、星际战争。FPS永远是最重要的游戏类型之一，《COD》将不断引导FPS的流行趋势。


▲《使命召唤 现代战争2》在2009年末商战里长踞销量榜TOP5。

即使《COD》也走下神坛，AB会继续发现新的市场热点，并不吝以1亿美元以上的巨资创造新品牌，成为新的业界焦点。有分析家认为，产业低迷时，大作销量反而会更高，因为玩家的开支有限时，会优先选择曝光度最高、口碑最好的游戏。Activision自从与Vivendi合并后，已经确立了以几个超大作系列为火车头拉动整个企业发展的经营策略。在这个大作鲸吞天下，小制作难以糊口的年代里，AB的超大作策略使其总是屹立于业界之巅，也总是其他第三方对业界潮流进行参考研究的跟随对象。

Activision与Vivendi合并时，考提克在《财富》杂志的采访中提出了“线性媒体”的概念，指的是电影、电视、书籍、音乐等所有只能让用户单向接受的传统媒体形式，这是与游戏这种互动媒体相对的概念。考提克的目标不仅是称霸游戏业，更要吞噬“线性媒体”。《现代战争2》发售后，AB不断向人们强调它所获得的首发成功超过了所有的传统媒体，看来考提克距离它的目标并不是很遥远。

“我们正在以前所未有的方式侵吞线性媒体领域。”考提克说。下一次当他再参加亿万富豪宴会时，不用再费劲地向人们解释何谓互动娱乐，那时他也许将以主流娱乐教父的姿态指点江山。

室开发的超级英雄题材游戏都有不错的销量，2006年推出的《漫画英雄终极联盟》销量超过300万。2009年由其开发的《X战警前传 金刚狼》也是电影改编游戏中的佼佼者，销量也有百万以上。2010年这家工作室的重点大作是使用“虚幻引擎3”打造的FPS游戏《异端世界》(Singularity)，游戏以独特的时空操作方法带来神奇有趣的游戏体验，将会是FPS历史上的一个异色之作。

变形金刚 塞博坦之战



近期火热公开的《变形金刚 塞博坦之战》目标是成为电影动漫改编游戏的又一个高质量标志性作品，负责开发的High Moon工作室曾经开发了《谍影重重》等备受好评的电影改编游戏。全球发行量最大的游戏杂志《Game Informer》对本作大力推介，变形金刚的起源故事、在线协作与对战等都非常值得期待，初步公开的预告片也可以看到游戏画面非常出色。

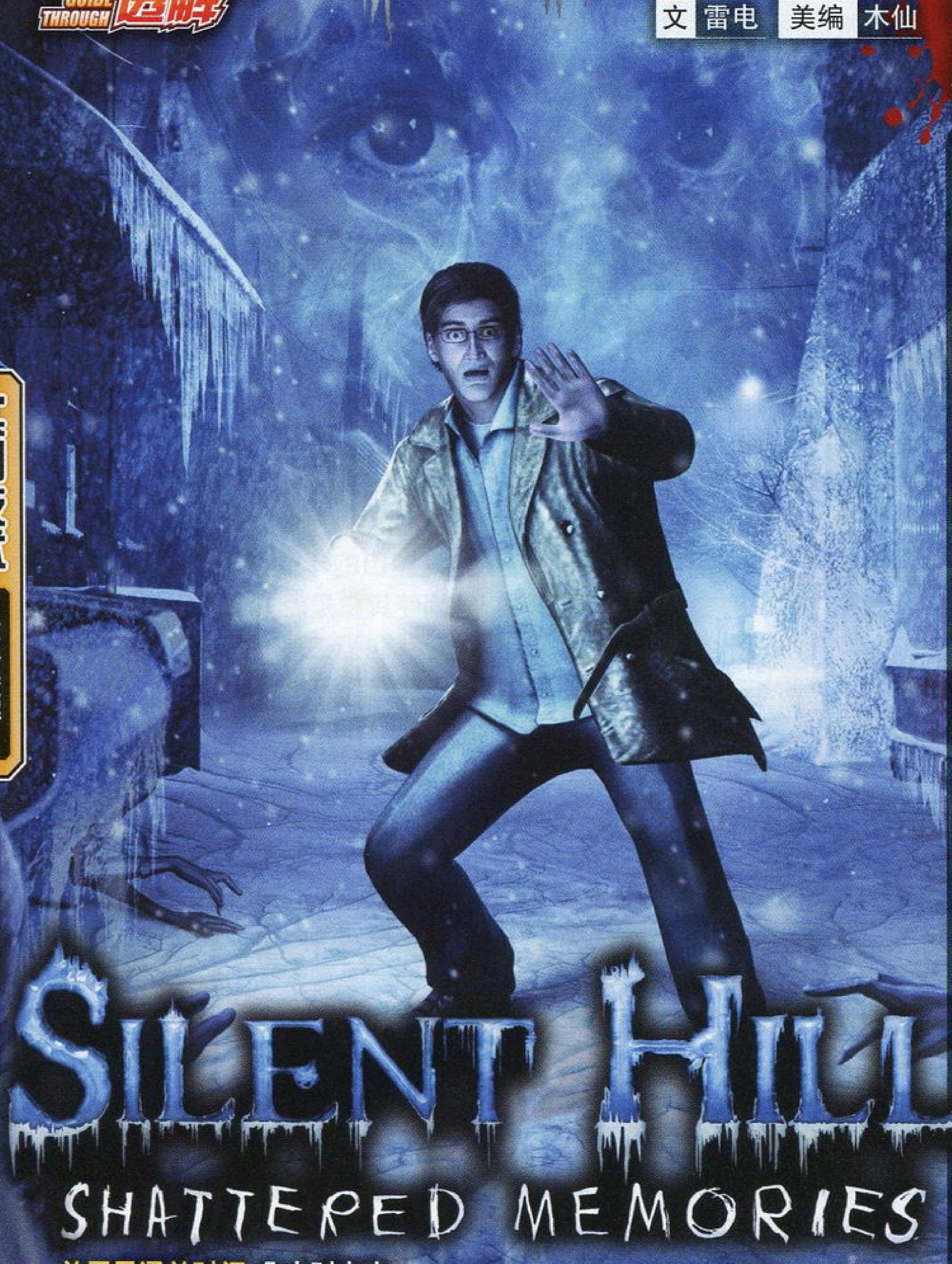


真实犯罪

《横行霸道III》大获成功之后，Activision也找了家工作室为他们开发了一个类似的游戏，这就是2003年发售的《真实犯罪》。游戏真实再现了620平方公里的洛杉矶主城区，收录的音乐曲目也非常豪华。游戏销量超过400万套，是Activision在PS2时代里最成功的原创游戏系列之一。可惜之后续作销量大幅下跌，2005年后就再也没有新作计划。直到2009年底才公开的《真实犯罪 龙头》以香港为舞台，将会大幅强化动作场面，是《GTA》式游戏的一次革命。如果《GTA》是一部美国的黑帮电视剧，那么《真实犯罪 龙头》则是黑社会题材的香港动作片，在保持同样的高自由度沙箱式游戏方式的前提下，动作性的大幅强化将会弥补此类游戏最大的遗憾。

文 雷电 美编 木仙

系统解析



单周目通关时间： 5 小时左右

寂静岭 破碎的记忆	Konami/Climax		动作冒险
Wii	Silent Hill：Shattered Memories		美版
	2009年12月8日	1人	49.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

本为并非《寂静岭》一代的复刻或重制版，而是继承了一代的一小部分设定（角色姓名和部分样貌特征遗迹寂静岭这个意向等）并重新构建了一个完全不同的故事，官方的定义是“Re-imaging”（再成像）。本作没有战斗，重点全在剧情上，连逃跑的部分也是为了迎合剧情的表现而存在。不到最后关头，千万不要被剧透，否则会失去很多的感触，也就是说通关前不要看最后一部分剧情和剧情解析。切记！

本作会在不久的将来推出 PSP 和 PS2 版（一直在延期，但是肯定是会出的），所以没有 Wii 的朋友可以等这两个版本体验这次独特的旅行。本攻略将同样适用于 PSP 和 PS2 版《寂静岭 破碎的记忆》。

流程概述

游戏的玩法和系列前作有着明显不同，没有真正的战斗部分，流程基本可以分为三部分。



1. 心理医生的对话

心理医生会让主角回答一些问题，包括填表格（打钩）、按要求摆放道具（A+B 抓住摆放）、判断对错（遥控器手柄竖向晃动点头、横向晃动摇头）。不同的回答会直接影响到主线流程的行进过程：角色会有不同的服装、行动；可以到达的区域和会遇到的谜题会有一定差别；影响结局。

2. 寂静岭“表世界”

这是游戏的最主要部分，也是占据时间最长的部分，玩家要控制主角哈利在大雪的寂静岭中寻找真相，解开谜题才能继续前进，目标地点以红色框加文字表示出来。表世界中没有战斗，不会死亡，只需要解谜并将流程进行下去。表世界中跟着噪音靠近、拍摄一些特定地点可以得到短信和语音短信，一些可调查的地方会得到纪念品（Mementos），这些都是收集要素。

3. 寂静岭“里世界”

在流程发展到一定阶段时，会自动进入噩梦，系列的叫法是里世界，这里最主要的目的就是控制哈利逃向目标地点，目标地点在地图上以蓝色叉标出，在敌人较远时可以用方向键左打开地图确认下方位，之后马上再按左关闭，在噩梦中跑过的路会留下蓝色的细线条。躲避追踪而来的怪物，只有一种敌人，他们靠近哈利后会抱住他，这时候同时晃左右手柄可以甩开敌人，正确的晃法游戏开始部分会有提示，比较简单的判断方法就是敌人从哪个方向扑过来抱住你，就向哪个方向晃。回头看非常重要，敌人追近的时候跑 Z 字型可以有效躲避。在爬墙、翻过围栏、爬过低矮通道时主角动作较慢，可以晃动左手手柄加快速度。逃跑过程中还有三种防御措施：

1. 照明弹，捡起红色光柱下的照明弹，必要时（敌人太多的时候）按 C 点亮，所有敌人都无法攻击你，持续一段时间后熄灭。按“–”可以丢掉照明弹，它在地上亮着时也有同样效果，这时候可以看看地图。
2. 柜子和灯饰可以通过晃手柄放倒，有效降低后面追上来的敌人的速度。
3. 躲进一些大柜子中和床底下，一定要在敌人较远时进去，否则还是会被发现。



操作

体感指向	调整视角
摇杆	移动、平移（打开手机后左右转向）
C	点燃照明弹（按“–”可以扔掉）
Z	跑
方向键上	拨打电话
方向键左	快速打开／关闭地图
方向键右	摄像
方向键下	向后看
A	动作键
B	注目，仔细观察前方的情况
–	拿出手机
+	打开／关闭手电
1	暂停菜单

游戏的操作比较简单，摇杆控制移动，体感控制视角，和 Wii 上的 FPS 游戏相同。

按住 B 仔细观察非常有用，游戏中的各种海报的贴图都非常精细，按住 B 查看可以看清上面的字，找到各种电话号码拨打也非常有趣，想要了解更多故事的话更不容错过。另外，哈利在注视大部分海报一小段时间后都会说句话发表对海报的看法，流程中留意何种海报也会影响到结局。

A 键可以开门、爬上平台和跳下平台，这些地方大部分可以通过按住 Z 跑动过去而直接打开，从而省去按 A 的步骤，“跑”在里世界更加重要。

可以调查的物体都有一个明显的灰白色箭头，靠近按 A 调查，大多需要玩家进行一些操作，按住 A+B 可以抓住物体，之后可以进行拖动。



©2010 Konami Digital Entertainment KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

手机

在玩家控制哈利时，进行一小段流程（和警官交谈后）就会开启手机的功能。



手机取代了系列的收音机，表世界中，越靠近“灵异”地点噪音越大，还有一个很尖的鸣声，靠鸣声寻找目标才是正确的方法。

按“–”就可以拿出手机，这时候玩家只能用摇杆控制左右转向和前后移动。A为确定，“–”为取消。9种功能从左到右，从上到下依次是：

功能	备注
电话薄	通过电话的人会将号码记录在电话薄中，流程中可以随意拨打，一些人是自动应答机，一些人会根据剧情的进展与主角对话
拨打电话	拨打电话大家应该都会，电话号码的来源基本上是寂静岭中的海报和标识牌，一些谜题也需要拨打指定电话并听里面的内容得知信息，才能解开
相册	查看之前拍摄的照片，存储有上限
地图	按左调出地图，直接显示在手机屏幕上，再按左关闭，快速打开、关闭地图在里世界躲避怪物时非常有用。按A可以打开大地图，之后按住A可以画标记，按住B可以擦，提记录后标记会消失
短信	查看流程中收到的短信和语音短信
相机	照相，可以拍摄到一些隐藏的物体，拍摄后按A存储，直接按“–”不会存储
设置	调整手机的设置，包括铃声等
记录	保存记录，开存档后只能覆盖之前的记录
日志	查看电话的使用记录

剧情流程攻略

注：根据玩家在流程中的行动会有不同的行进路线。本文以单一路线撰写。



哈利·梅森
Harry Mason

第一章 车祸

已经开始变得模糊的家庭录像一遍遍播放着。女儿雪莉跑向父亲哈利，父亲将女儿高高举到空中，女儿高兴地笑着，父亲将女儿抱进红色的车里。

到了游乐场，女儿跑到王子斩杀巨龙勇救公主的画板前，女儿做公主，父亲做王子，她发自内心地喊着：“我爱我的父亲！”一遍遍倒带、播放、倒带、播放……

昏暗的办公室，写字台后面坐着中年男人，他站起身，向杯子里加入三块方冰，倒入威士忌，浅得，刚刚铺满杯底。打开照明灯，照亮沙发和沙发前的矮茶几。电话铃响起，助手说：“你的新病人到了，来得有点早。”

“没关系，现在开始也可以。”医生说。



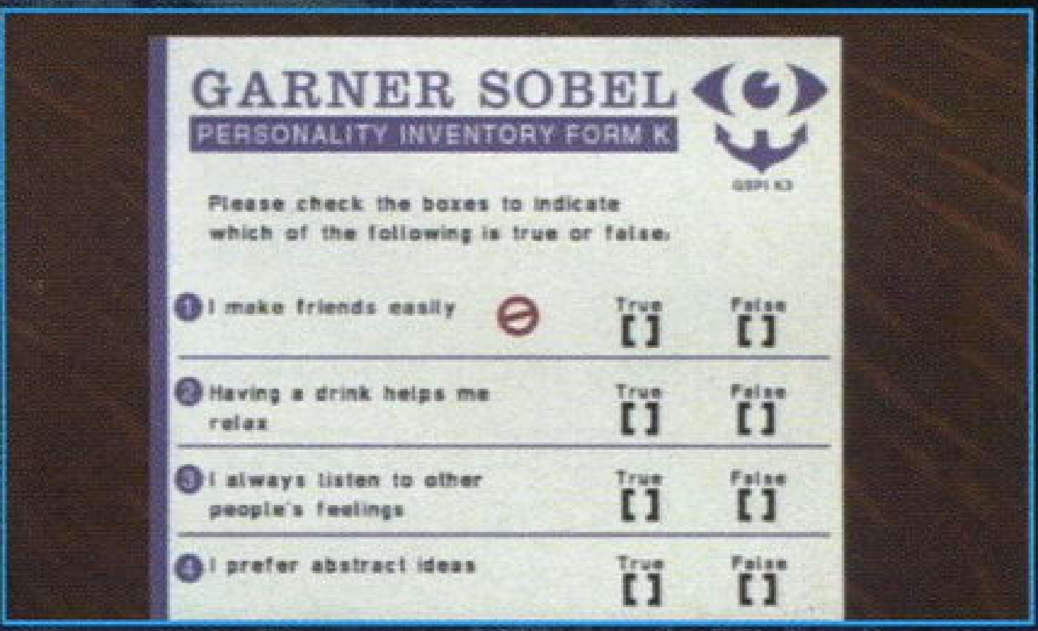
夜晚，雪很大，我驾车行驶在铺满雪的公路上，在转弯时，虽然我用力踩下了刹车，但是可能车速过快，车子仍旧失去控制，冲出公路，滑下一个还不算陡的斜坡，撞开一段铁丝护栏，左车灯撞在路灯的铁杆上，凹陷进去，车子停下。因为惯性，我的头重重地撞在方向盘上，从短暂的昏迷中苏醒过来之后，解开安全带，摸索着开门下车，试图从地上挣扎着起来，但是没有成功，重新趴在冰冷的雪地上，长久地失去知觉。

医生看着沙发上的我，缓缓开口：“很高兴你能来我这里，有心将治疗进行下去。很好。我读了你的病历。其他的心理医生并不能让你的病情有任何好转。不过这次，我们要做的和之前的完全不同。我们按照你自己的节奏来，不做记录，不使用药物，也不去管那些治疗理论。你只要回想最初——让我们一起看看到底发生了什么。看看这个简短的表格，我保证整个治疗过程中就只填这一个。试着以自己的真实情况回答，那样比较容易。”

我看看茶几上的表格，简单的七个问题，回答“是(True)”或“否(False)”即可，下方写着“私人信息＆保密”，配合整个治疗过程，我如实填写。（心理治疗阶段的各种选项会影响到流程中剧情的发展方式和最终结局。）问题从上到下依次是：

1. 我很容易结交朋友
2. 喝酒可以帮助我放松
3. 我总是能倾听其他人的感受
4. 我更倾向于抽象的概念
5. 在性生活中我喜欢角色扮演
6. 按照计划或日程表工作是最好的
7. 我从未欺骗自己的搭档

填完表格，医生K说：“好，那我们开始回忆吧。”



不知过了多久，我再次从昏迷中苏醒，捡起地上的眼镜，想到的第一件事就是车上的女儿雪莉怎样了。我叫着她的名字，打开后车门，没人。拉开储物柜取出手电筒，趴在地上看看车底下，也没人。

“雪莉！你在哪儿？”

墙壁上的广告牌告诉我，现在自己身处汽车回收＆维修站内。女儿也许跑到这里面也说不定，我翻过铁门，推开仓库的房门，空无一人。打开仓库的门到加油站店铺内，走左边的门，之后要拉开到外面的门栓必须首先把保险插销拔掉（抓取物品之后拉动是解谜的最常用手段，指向物体后同时按住AB就抓住了物体，之后向想移动的方向拖动即可，这里先拉开上方的红色插销，之后拽住红色的圆点向右移即可），开门后来到街上，难得一见的大雪，路上的车被盖住一半。进入THERESA'S服装店，调查柜台上的答录机，按下播放键：“妈妈，我可能要早些关店了……抱歉，今天有些烦。啊，那个女人还是回来了，她这次卖掉了自己的连衣裙，有些难过。他的丈夫在外面等她……对了，记住我把钥匙放在简(Jane)的夹克里了，回见。”

转身开门上楼，房门无法打开，门对面有三个塑料模特，原来简是一个模特啊，不过我可不知道这三个“人”谁是谁，挨个拉开她们的夹克拉链，找到钥匙，开门出来。翻过围墙进入一个小院子，里面有一些滑梯、转椅之类的玩具，调查推车后面摆放的三个可乐瓶，其中一个瓶子里有钥匙，抓起来在空中反过来可以倒出钥匙，拿到后打开小院的门出来，再向前进入路边餐厅。餐厅中只有一个身材火爆的女警官坐在角落里的座位上一个人抽着烟，竟然连服务员都没有。我走过去，请求她的帮助。她没什么好气地问道：“车陷入积雪了？需要人帮忙清除挡风玻



璃的冰?”

“我们出了车祸，当我醒来时，女儿已经不见了。”

“车祸? 发生在哪里?”她例行公事地问道。

“小镇外面的高速公路。从公路上滑下来，结果冲入一个垃圾场。”

“那条公路上的事不在我的管辖范围内。你需要找洲际警察了。”

“我女儿丢了，你必须帮我找到她!”我认为这是警察必须做的事情，我们纳税是为了什么?

“今天晚上很多人都需要帮助。看看周围，大雪将整个小镇搞得一团糟。”她仍旧官僚腔十足。

我忍无可忍地喊:“你这是跟我较劲!”

显然警察才不怕我的强硬态度，她说:“证件让我看看!”我只能乖乖递给她，“哈利 · 梅森，住在莱文街(Levin Street)……我现在最希望的是你不是酒后驾车。瞧，你的女儿有可能已经回到你的家里了吧? 莱文街只有几条街远。你是不是要接下你的电话?”

电话响了我竟然没有听到，按下接通键放在耳边，但是那头已经挂了。

“那应该是你的女儿吧? 这暴风雪搞得通信讯号不太好。”她说着，腰间的报话机响起:“所有人员请注意。有消息称芬尼街(Finney Street)发生了一起抢劫案……”看来女警官要离开了，她一边从座位上站起身一边说:“回家吧。你的女儿会在那里的。等到了早晨，再打洲际警察电话，处理你的车的事情。现在可不是在镇子上跑来跑去的时候。”她说着讲双手支撑在桌子上，从上至下俯视着我，压迫感十足，“很有可能会让我们把你关起来哦! 我可是非常诚恳地给你提出这样的建议的。”

(出门这之后就可以使用手机的各种功能了。添加新路标 1206 Levin St.。)

警官说得也不错，家离得很近，我应该先回去看看。原路返回，经过刚才的游乐场小院子时，我察觉到一些异样的感受，打开手机的摄像功能，我凭直觉对准孤零零的秋千按下拍摄键，竟然拍到了现实中不存在的东西，仿佛有一个红衣服小女孩坐在秋千上，是车祸让我头晕还是这该死的天气让电子设备出了问题? 而且我还接到了一条语音信息:“爸爸，我需要你。”这声音和这女孩的身形都好熟悉，雪莉吗?

回到服装店，手机发出嗞嗞的噪音，越靠近墙角那套漂亮的连衣裙声音越大，裙子旁边的广告语写着“礼服，几乎全新，只穿过一次”这应该就是之前答录机中女店员说的那件今天点中才回收的二手礼服吧。当我已经接近到可以摸到红色的面料时，整个场景霎时像被闪光灯闪了一下一样，当我的视线慢慢恢复后，收到一条与这裙子相关的语音信息:“我是凯特兰。詹，你真应该来看看我现在穿的裙子，它太惹眼了……一定会让麦克为我彻底倾倒的。今晚见。”



走出服装店，我接到雪莉从家打来的电话，她用颤抖的声音说:“你必须跑，爸爸。你打不过他们，跑!”电话在女儿惊恐的声音中断线，周围的噪音越来越响，电线杆和路灯开始歪斜，冰山从地面以下顶出来，所有建筑的表面都封上厚厚的冰。要找到回家的路!

从冰山左边的小门出来，在狭窄的小巷子里，两旁被冰封住窗口的房间中传来怪物刺耳的嘶叫声，它们在窗口间高速移动，一直瞪着我，用指甲拼命抓着冰层，想要冲出来抓住我，很显然，我是它们的目标。每次怪物离我更近时，手机的噪音都变得更响，我时而向后看，躲避着疯狂扑向我的怪物，撞开一扇扇门向着自家奔跑。我放倒房间左右的柜子暂时阻挡它们的脚步，但还是不能与所有怪物保持距离，它们从前方的窄路跑过来，抱住我，我拼命的用手肘撞击它们，甩开它们。在干涸的游泳池底，我捡到一支照明弹，当我点燃它，红色的火光和烟雾让怪物们害怕地捂住脸在原地颤抖，借此，在我到达家门口看到自己熟悉的房子时，我的命还在，这个世界彻底疯狂了。

第二章 森林

K 医生说:“很好，我们已经可以谈论到那次车祸了。这相对于之前来说算是一次突破性的进展。不过现在让我们暂时换个话题，我想聊的是家。家很重要，对吧? 我不是想强迫你打开心扉大胆说出自己的感情。我知道你并非那种容易将感情外露的人。”我不高兴地看着他，我讨厌别人这样直接地给我定性，尤其是在他们说对了的时候。他继续说:“你又以那种眼神看我了。我还是说得太多了。好吧，下面让你来说吧……或者点头、摇头也行，你怎么舒服就怎么来。让我们来玩真真假假吧。你是一个非常自我、不愿与人交流感情的人吗?”我点点头。“是否别人需要花很长时间才能了解你?”我继续点头。

“人们能选择他们的朋友，但是不能选择家人。你宁愿与朋友一起也不愿多陪陪家人吗?”我摇头。

“看来没什么惊奇的发现。”他将双手举过头顶，然后又正襟危坐，双手手指交叉放在胸前说:“现在，你一定会喜欢下面的事情。桌子上有一些彩色铅笔和一张图画。我想让你挖掘自己内心的童真，把这图画涂上颜色。画的名字是‘幸福的家’。”我按着我的家的颜色一笔笔涂着这幅画，棕红色的房子，红色的汽车，紫色的邮筒……(接下来的游戏中，自家的一些标志性部分会根据你涂的颜色而改变，比如邮筒和房屋。)

“多么漂亮的家呀!”K 感叹道。



我站在红色的房子前，莱文街 1206 号，这是我的家了，我听到电视节目的喧嚣声从里面传出来，像是在看什么喜剧。我敲响大门，一个中年男人应声开门，他是谁?

“你们在我家做什么?”我面对这看上去很忠厚的中年男子的笑脸完全不知所措。

他听到我的质问也显出一丝困扰:“我想你搞错地址了。”

说话间他的妻子也走出来，她也如是说:“这是我们的家。我们已经在这里住了相当长的时间了! 是吧，麦克……”麦克，中年男人，这名字刚刚有听到过，不过“麦克”倒是个常见的名字。

“莱文街 1206 号，我叫哈利 · 梅森，这是我的家! 我的女儿刚刚还从这里给我打电话来着……”

麦克说:“在这里? 哦……亲爱的露西，你觉得有可能是我们的小公主在玩她的老把戏吗?”他们似乎想到了些什么。接着，叫露西的女人说:“我们非常抱歉。凯特总是这样胡闹，她总喜欢打恶作剧电话……”

“恶作剧电话? 你们竟然还想跟我继续逗着玩?”

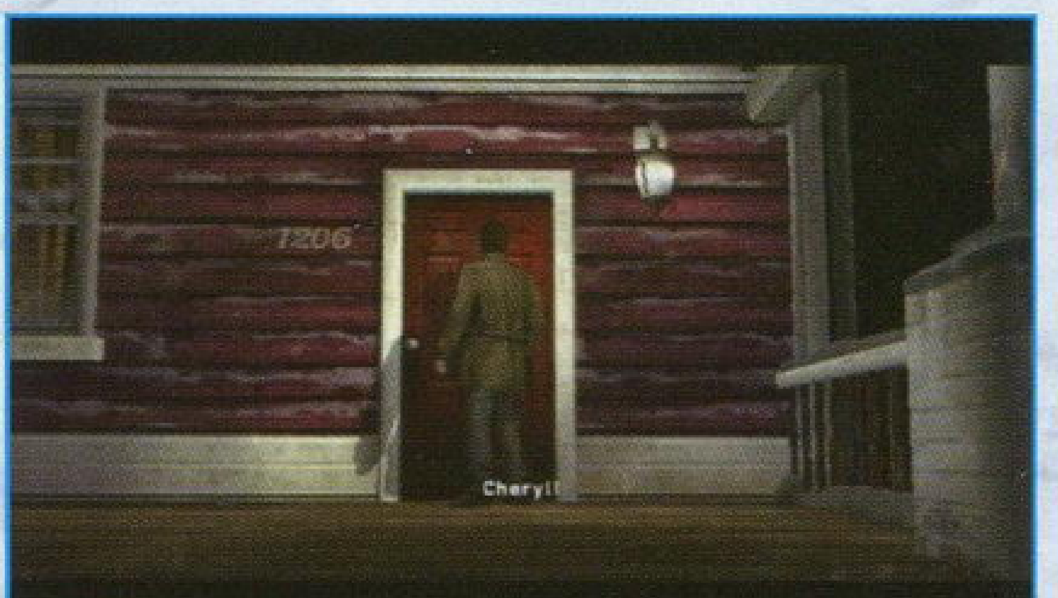
“很抱歉引起了你的不快! 都是凯特那小家伙搞的鬼，我们很想帮你，但是现在时间有点儿晚了。”露西还是非常有礼貌地应答我。

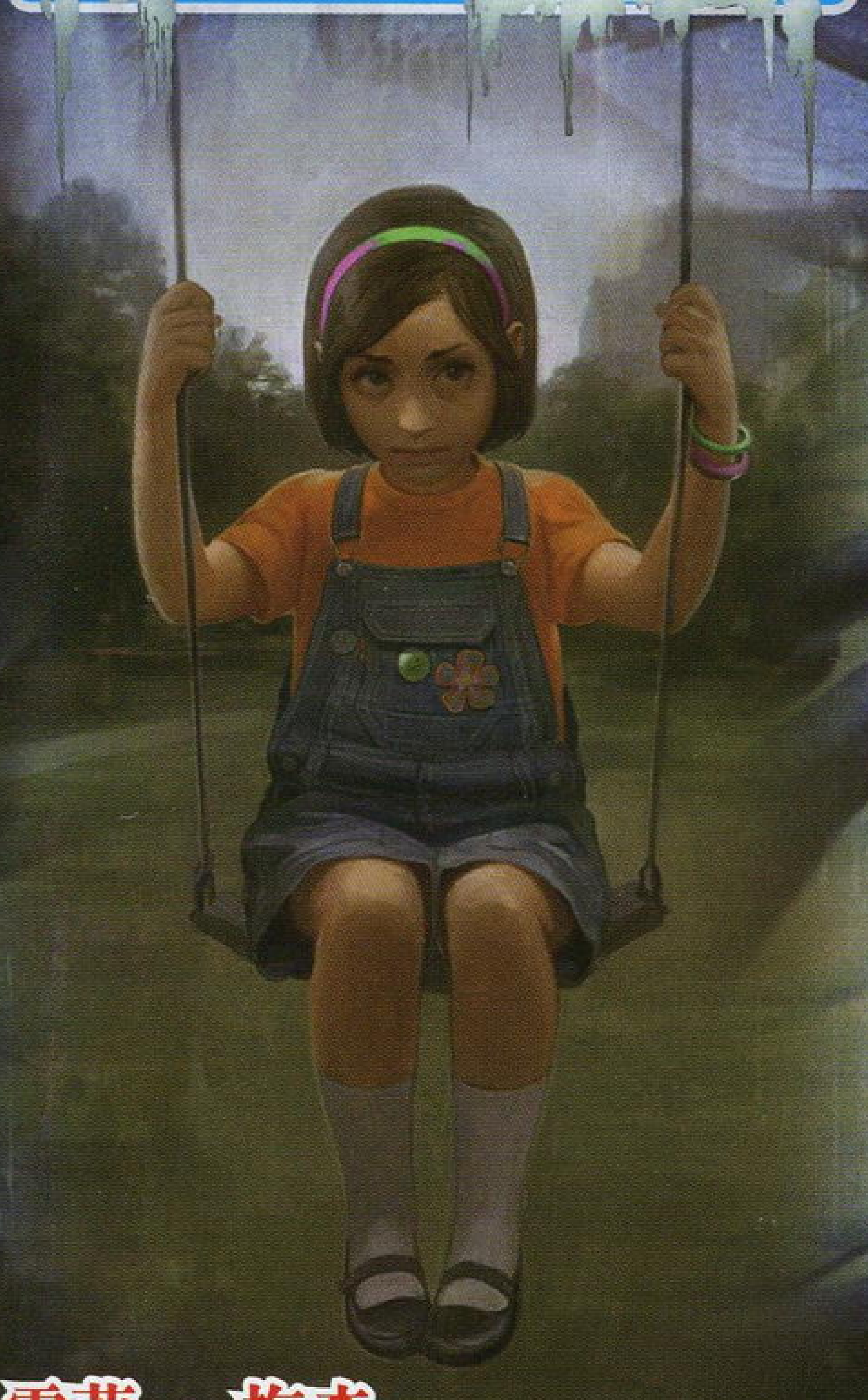
“这就是屁话! 全都是!”我愤怒地大声嚷着，这明明是我的家，我怎么可能连自己家的地址都记错? “雪莉! 雪莉!”我大声呼唤着。

“你这样就吓到我的妻子了。”男人的脸已经非常严肃，重重地将门关上，“快离开我的房子!”

“这是我的家……这是我的家才对! 雪莉!”我被彻底击败了。这时候警车停在门口，刚才的女警官走下车，一手按在配枪上说:“梅森先生，我们接到骚扰举报电话。这地址让我轻易将之和你联系在一起。”

“对! 是有骚扰事件发生。这些人在我的房间里。我想他们抓住了我的女儿。”





雪莉 · 梅森
Cheryl Mason



“这是多么苍白的控告啊！我认识这对报警的夫妻，麦克 · 斯蒂瓦特是一个正经医生，他可不会绑架你的……”

“你看过我的证件！这分明就是我的家！”

“你出了车祸。你也知道自己是一个酗酒者，哈利。让我们一起去警局里把这件事搞清楚吧。如果之前我的态度不太好，我很抱歉。今晚小镇上发生了很多事，我现在就把你的事提到我的日程表最上端，好吗？”没办法，她是警察，我进了她的警车。

坐在警车后座，我看着她的工牌没好气地说：“……茜碧拉 · 班尼特警官。如果我的女儿出了什么事，我会让你负责的。”

“她肯定不在斯蒂瓦特的房子里。我已经做了20年的警察，而且一直都在这个镇上。我熟悉这个地方，我了解这里的人。我认识的斯蒂瓦特一家绝对没有绑架你的女儿。”

“他们在我家里！”

“你的身份证上那么说而已。你真的确定那是你的房子？你觉得你的脑子现在转得还正常吗，哈利？”

“我可没忘记任何事。虽然有一些事情有点模糊，但是其他的我都一清二楚。那就是我的房子。”

“除此之外，你还知道什么？”

“我叫哈利 · 梅森。我非常爱我的女儿。我住在寂静岭小镇。我以写作为生，虽然大部分作品都写得不怎么样。”

“惊悚阴谋？神秘谋杀？”她似乎对小说有点儿兴趣。

“有些时候吧，他们给我钱，让我写什么我就写什么。在图书馆能看到一堆我的书，但是从未畅销到可以推出精装本。”呼，又说到自己没什么成就感的人生了。

“现实生活可比你写的故事要无聊多了。我们会找到你的女儿的，那之后生活便会回到正轨。不过在她安全后，建议你去医院看看。”

“我没病。”我想也不用想地答道，这什么鬼提议。

“人类的大脑是一种很微妙的东西，哈利。你还是需要去检查一下。”

“哎呀哎呀。”我想蒙混过关。

“我的父亲就觉得自己很强，但是有一次一个混混拒捕，打中了我父亲的头，”她继续说着，想告诉我人是多么脆弱，“那之后他就变得和之前不一样了。你也要照看好自己。那也是为了你的女儿好。”

现在看来，在今天经历了这么多诡异的事件后，她说的其实有些道理：“你的意思我理解了。”

“混蛋，这雪下得太疯狂了，我无法看清前面的路了。你在这里等我，我去看看前面怎么回事。”她说着下了车。等了一会儿不见她回来，我决定下去看看。后座的两扇门都锁上了，无法打开，移动到右前座(推摇杆即可)。拉开右边车门窗框边的红色插销，扳动门把手打开门下了车。(以后的车也基本是这个开门方法，变换座位，尝试开门。)前后的路都被大雪封住，警官也不知去向，我现在只身一人在小镇西北角的郊区，没有交通工具，我要想办法离开这里。翻过左边的矮围栏，是一片森林，前面就是一栋木屋，在木屋墙壁上的公共电话旁收到语音短信：一个叫杰琪的女孩儿到一群不太熟的人群中参加派对，他后悔了想要回家，但是在森林中迷路。走进工作站木屋内，右边墙壁的医药柜里有钥匙，看看墙壁上的地图，我确定了自己大致的方位，决定向着城镇所在的东边走。直接向东是无法通过的，出门先向南来到池塘边(CALDECOTTE POND)，沿着池塘走进泵站(Pump Station SC-34A)西边的小屋，从窗户跳出来，池塘的水面上漂着几只死去的鸭子，向前走几步，左边高处的平台可以爬上去(也可以从前面的坡路绕)，地上有一个睡袋，上面有大片的血迹，收到附带一张照片的短信：“有人给新来的女孩喝了些米奇酒(Mickey Finn，一种掺了毒品的酒)之后事情开始失去控制。疯狂而野蛮，真为她感到难过。”



旁边就是泵站正门，不进下水道，而是沿着南边的河岸向前走来到猎户座小屋(Orion Lodge)。从另外一边的门(北)出来接到警官的电话，她知道我自己跑出警车到森林里来非常生气，难道我现在属于被捕状态吗？管不了那么多，我要继续找我的女儿，我要回到市区去。走过很短的木头桥，路牌指向很明白——右边，寂静岭，2 公里——可是路被堵住，只能走反方向。

前方的房子门上有血迹和血手印，房子左边的地上有一个女生的棉外套，调查木头架子上的钱包取得钥匙，打开带血的门进入仓库，到处都是血，一个男孩的黑影从房子中间出现，他夺门而出，寒冰袭来，瞬间吞噬了我周围的一切。

先爬上左边的高台可以拿到照明弹，然后一路向南。到达安全屋后，房间中的情景一目了然，站着的丈夫和坐在椅子上的妻子在争吵，妻子脚边有一个摔碎的酒瓶，稍远处的沙发上是探头张望的孩子，旁边放着一个四键的钢琴玩具。靠近结冰的母亲，收到语音短信，其中小女儿演奏的音乐按叫声的顺序为：Quack → Hoot → Squawk → Squawk → Cluck，沙发上的钢琴玩具每个键上画着一个小动物，从左到右依次是：鸡(Cluck) →猫头鹰(Hoot) →鹦鹉(Squawk) →鸭子(Quack)，按短信中的顺序按键即可让冰融化(按键顺序为42331)。打开门后得到新的语音短信，接完电话的母亲心情稍微好转，而女孩儿打碎了酒瓶，还弄伤了自己，母亲开始责备父亲没有看好孩子。出门后继续跑一段路，在南边的5间房子处绕了一大圈之后终于逃出森林。在铁架桥前寒冰忽然褪去，天色也亮了起来。过桥向前，跳进旅游者信息处(Tourist Information)的窗户，从另一扇门出去，一路向前爬过铁丝围栏来到米蒂维其高中(Midwich High School)。

警官打来电话：“我一直试着联系你，但是没成功。你关机了？”

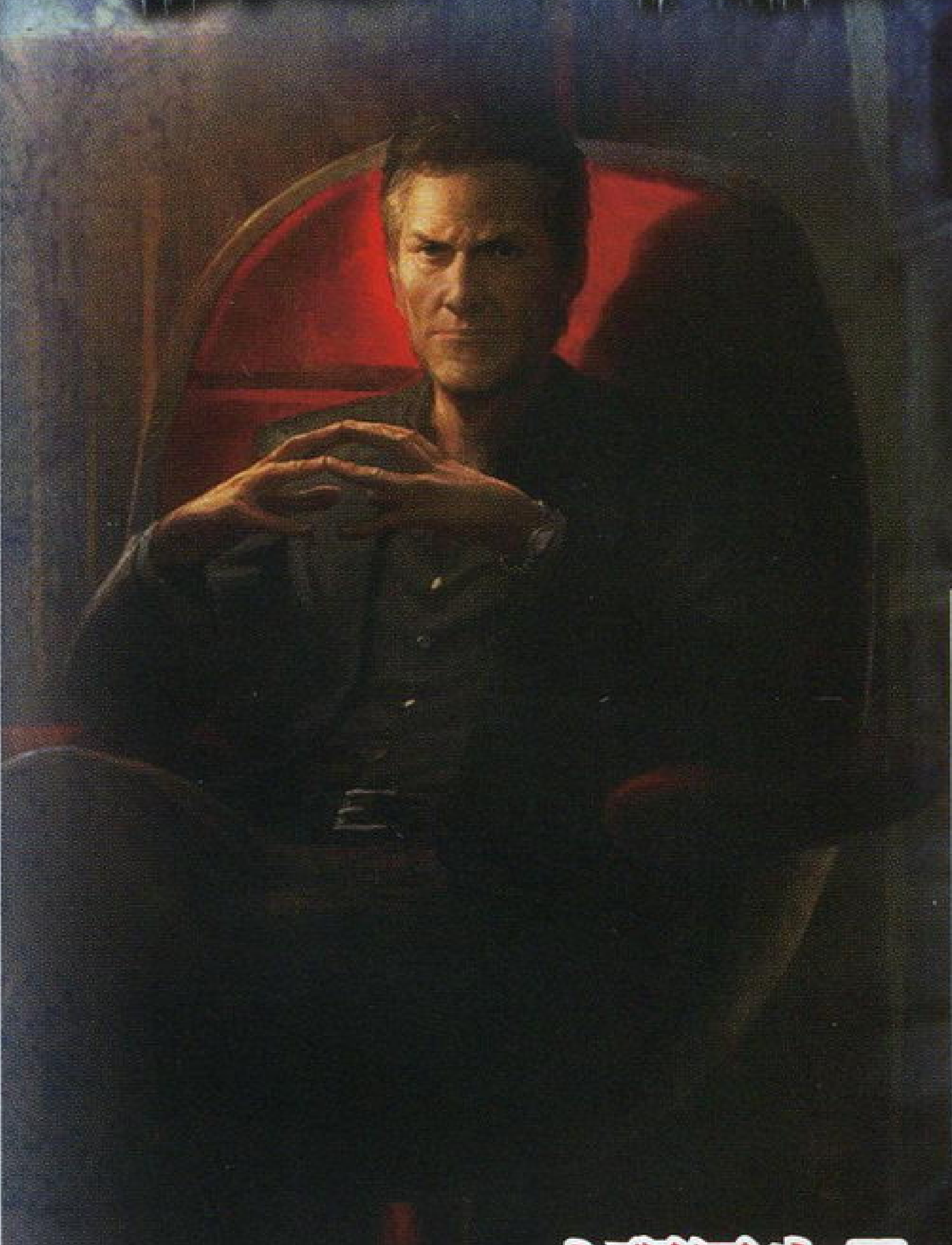
“没有，我只是……”我想说噩梦之类的事情，但是我觉得她不会相信我，“我想是手机没信号了。我现在在米蒂维其高中。”

“这种天气状况下，那里一般会用体育馆当做紧急避难所，我想让你现在到那里去。”

“紧急避难所，也许雪莉会在那里。”

“是的，去体育馆，然后在那儿等我。”

“我这就过去，但是如果雪莉不在那里，我也不会等你的，我真的不能，我要找到她。”我实话实说。

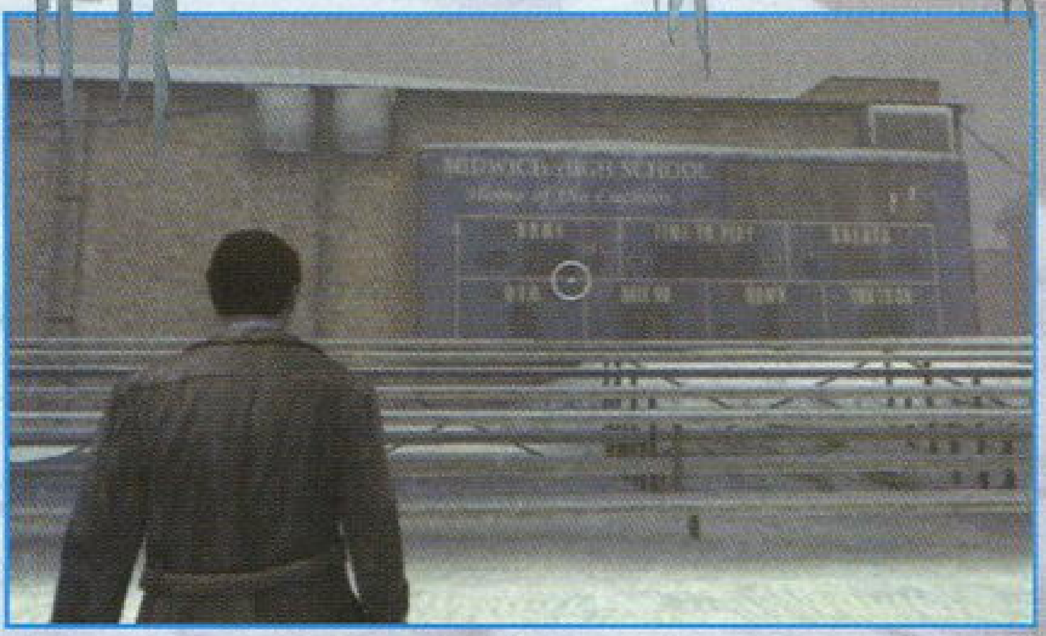


心理医生 K
Doctor K.

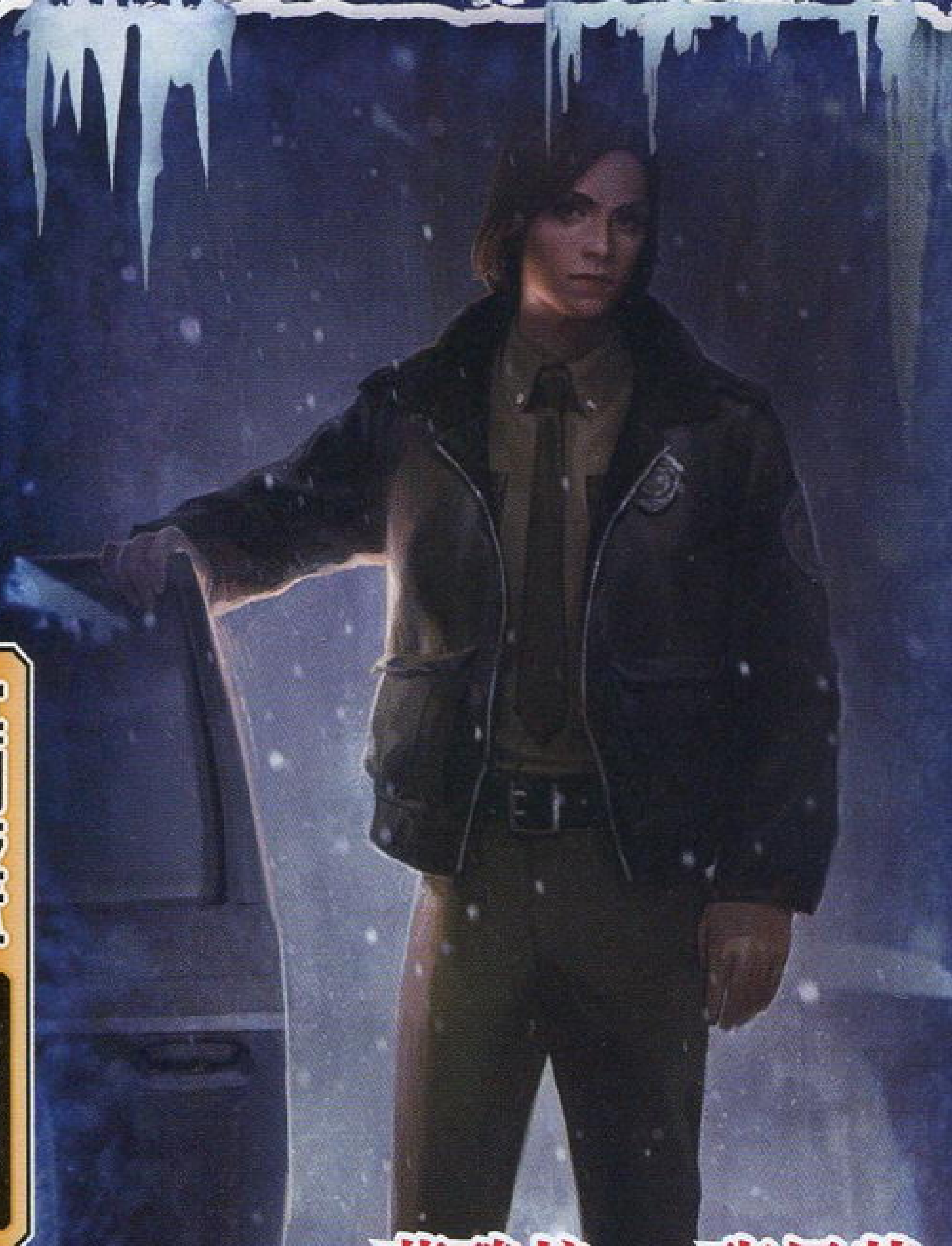
第三章 学校

K 医生将双手举起，仰望上方，似乎在感受温暖的阳光一般说：“于是我们就要开始愉快、宁静的高中校园生活了。”他停止自己夸张的表演，重新回到他标准的手指交叉于胸前的姿势，“在我刚开始做心理医生的时期，有一个很流行的理论，说是父母把孩子们带坏的。但是要我说，如果你真地想把一个孩子变坏，就把他们送到高中去吧！我想你一定对学校很有热情，应该会热衷于所有的学科。现在我将说一些名词，当你在学校时，如果有这些东西，就点头，如果没有，就摇头。准备好了吗？运动员……荡妇……酗酒者……恶霸……懒虫……处女……”我挨个点头确认，“好吧，让我们做下一个项目。桌子上有一个空白的作息时间表，旁边有一些课程，你可以随意安排你这‘完美的一天’。不要空着哦！一天只有四堂宝贵的课程，中间我很慷慨地为你准备了一次午餐。”

从上到下、从左到右依次是宗教、创造写作、地理、文学、戏剧、橄榄球、篮球、性教育、数学、科学。(这里的选择会影响到后面将进入的一些房间。)我选择了 2、4、5、8，K 继续说：“如果这是你自己的安排的话，那一定过得非常舒服，是吧？让我们继续说些发生在学校里的不愉快的事情吧……”



A 区的第一扇门就无法直接打开，到门旁边小巷里，打开窗户得到钥匙。进入 Wonderland，在第二间房间(厨房)里走标有 EXIT 标志的门才是正确的路线(如果走其他的门，可以上楼，并跳到一个无处可去的街区)。调查对面楼汽车左边的窗户，拽下左右的四



茜碧拉・班尼特
Cybil Bennett

个钉子，然后拉开窗户进入。上楼梯到艺术教室（根据之前的课程选择，也有可能是天文教室，调整星相后得到电话号码555-2327，拨打后开门），按照素描的位置摆放两个人型雕塑、两只鸭子、右边的把守和管子，手电筒灯光照耀下显示出四个数字："8645"，和墙壁上的555连接起来就是电话号码555-8645，拿出电话拨这个号码之后，听筒中传出"门已打开"的话语，红色幕布后的门真的应声开启。下楼梯，右侧通往体育馆（GYM）的门有电子锁，这里有三个储物柜可以打开，标着1053号的储物柜（与电子锁左上的数字吻合），门上的照片里的两个球员球衣背后的数字连起来就是电子锁的密码——1031。



体育馆内布置着舞会的餐桌，正中央的台子上灯光亮起，粉红衣服的女子在台上唱出空灵的歌声。静静听完之后，我鼓掌致敬，并问道："请问避难所在哪里？"女子坐在台上，双腿自然垂下，"哦？你不是来参加校友重聚会的呀？我本来是说和我的男孩儿一起来参加这个派对的。接住我……"说着她侧身向下，我双臂轻轻抱住她，她稳稳站在地面。

"我叫米歇尔（Michelle），是什么把你带到这里来的？"

"我叫哈利・梅森，我来这里寻找走失的女儿，雪莉，我以为她会来这里。"

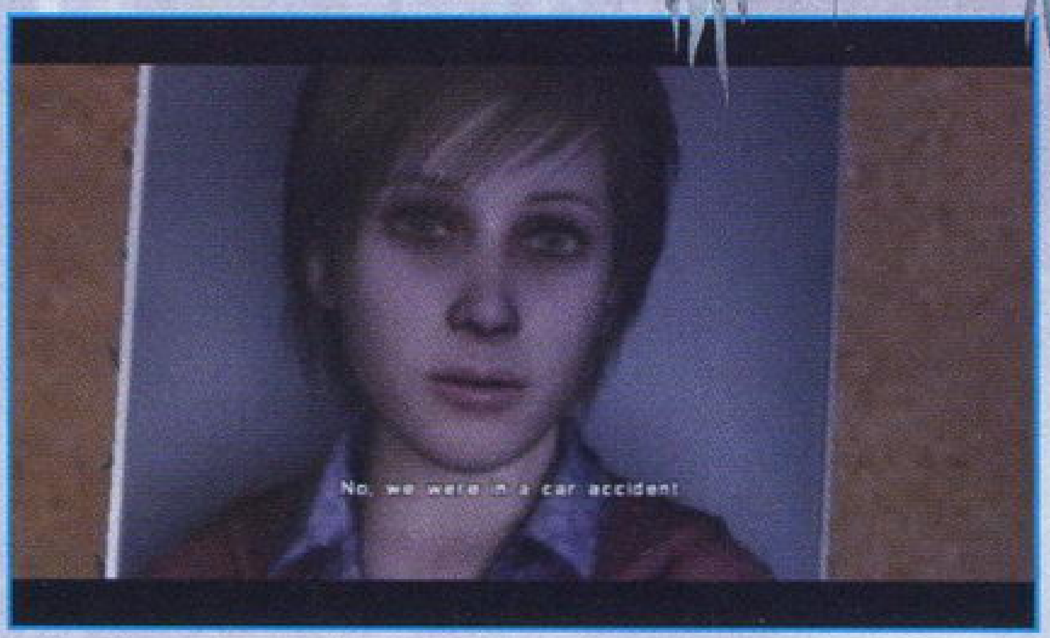
"她是这里的学生吗？"

"不是，她7岁。"

"雪莉・梅森？"她的记忆中似乎有一部分东西苏醒了，"我确实有一个名叫雪莉的学姐呢。"

"那一定是一个同名的女孩儿吧，我的女儿只有7岁。"

她不等我说完，就拽着我的手要带我看看照片。她从墙壁上众多的照片当中指出一个短发的女孩。"不会是她，"我看着这张脸说，"之前我们出车祸后，



她就不见了。"

"这样一个小镇上能有几个叫雪莉・梅森的人呢？你也不是那么确定呢！走……"她说着拉着我到校长室门前，"这里的门有可能没有上锁哦！"说着她轻轻一推，门真的开了。

"我们就这样闯进校长办公室？"

"我们都感到深深的愧疚呀！"她笑着说，"对不起啦，奥尔布赖特（Albright）夫人。这是校长的电脑啦，里面有所有学生的记录，我们来看看吧。"

"哈，你们经常这样侵入校长的电脑偷考卷吗？"

"不会，我可不经常作弊哦！而且她总是更换密码……"她这样说着，看来肯定是尝试过这样的事情。

"所以我们要骇客校长的电脑啦？"

"是呀，不过是'你'要骇客，看看我说的雪莉是不是你的雪莉。"

"如果不是一个人，是不是我就可以离开了？"我想尽快结束这种无谓的调查。

"当然。不过现在我要给我男朋友打个电话，他怎么还不过来呀……"说着，她掏出手机放在耳边。

调查电脑，点密码输入框下方的"忘记密码（Forget your password）"按钮，回答以下问题：

1.The king of sports, a man's game of squash？

答案：RACQUETBALL。（左边墙壁上有壁球奖杯，底座上的名字。）

2.What is the name of my wayward, waste-of-space son？

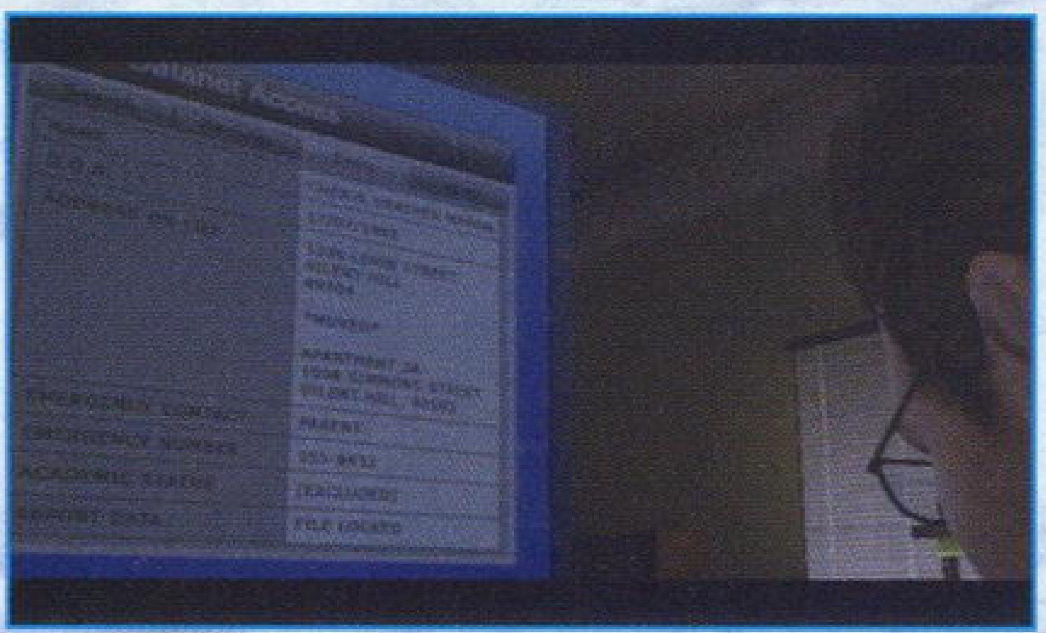
答案：OTTO。（在办公桌旁边椅子上放着一张画，画上写着"FOR DAD MOM/OTTO"。）

3.Wasted three years in order to major in？

答案：GEOLOGY。（办公桌后面墙壁上的毕业证书，中间一行SCIENCE IN GEOLOGY，地质学）。

三个问题都答对后密码恢复为初始设定：SUNDAY45。

（每个人拿到的问题可能都不相同，下面是一些其他问题的可能的答案：TWELFTH NIGHT、SHINERS、NICKY、VALERIE、HAWAII、SCORPIO。）骇客电脑后调出了学生档案，但是还没等我看清表格的信息，电脑就花屏了。从残缺不全的画面上我看到她的部分信息，米歇尔说的雪莉似乎真的是我的女儿，而我们一家已经搬家到西蒙斯街（Simmons Street），那可不是太好的街区，为什么我的家要搬到那里去？警官是对的，我的身份证是旧的，那房子也已经不再是我的家了。难道车祸后我忘记了一些事情？时间对不上啊。



米歇尔提醒我打一下搬家后的电话，我拨通电话并出门到外间屋，我可不想让这个陌生人知道更多关于我的事情。电话竟然直接接通了，应答的是一个女人。"是雪莉吗？"我急忙问道。当然，那声音听起来是一个中年女人，那不可能是她。

"不，是达莉亚（Dahlia）。你想找她？你是谁？"对面的女人沉静地说。

"是她的父亲！哈利・梅森！她还好吗？"

"哈利？"女人的声音变得焦虑且愤怒，"你以为你是谁？别用这种恶作剧的方法骚扰我！"她愤怒地挂上电话，连我的道歉也未听到。

我周围的世界再次被冰霜覆盖，这里的路线比较乱，不过方向感稍好就不会迷路，按地图中蓝色的路线前进，从体育馆出来后进入D区，从D区出来后看到较大的标有MAIN ENTRAINCE和箭头的牌子，向着箭头方向跑进房间来到安全区，门被冻住的人体挡住。收到短信，之后地图上会多出3个蓝色的叉（加上冻住的门一共4个），其他3个地方是红色的目标位置，靠近后调出照相机拍摄，会分别得到短信，每个短信还附带一张照片，照片和短信的内容是一个女学生为了取得A的成绩和自己的老师之间发生的不正当关系。回到被封住的门前，冰自动融化。

米歇尔竟然在门外等我，我决定去位于西蒙斯街的"现在的家"去看看，我问米歇尔有没有车，她说："老板去度假了，老板的SUV（多功能箱式跑车）暂时由我来保管，本来是想同约翰（John，他的男友）一起去兜风的，不过他不仅错过了校友会，到现在还没来。车停在我工作的酒吧里，不太远，我能载你一程。"

我跟在她身后向酒吧走去，看着她在寒风中飘着的粉红色舞裙问："给你披上我的夹克吧？你这样会被冻僵的。"

"我习惯穿着裙子跑来跑去了。我血热到不会感到寒冷。"

"这可让我感觉自己不太像绅士。"

"你穿着吧，你可是车祸幸存者呀！"

穿过寂静的街道，通过一道石拱门，她说："不远了。巴尔干（Balkan，酒吧的名字）是这个小镇最火的夜店。"我说自己竟然没有听说过这名字。

"真的？那可是相当受欢迎的地方呀！我在那里唱歌，有时候调些酒。"难怪她刚才在学校体育馆唱得那么动听，"只是在将生活理清头绪前暂时的工作而已。他在马萨诸塞州当律师，我在想是否要搬过去同他一起住。当然不是因为喜欢马萨诸塞州，而是想要和他在一起，他也这么希望，但是这就是很难实现。我们已经恋爱五年了，但是我们从未在一起生活过。我们来到外面的宽广世界中，过着我们自己的生活。"

"我很了解律师，他们不擅长直接表达自己的感情。"我安慰她。

"约翰不是那样的人。曾经在学校的日子里他可是富有激情的。"

"有人说适当的分别让恋人爱得更深。"

"你竟然相信这种话？"说到这里，我们正好来到巴尔干酒吧门口，"幸好现在是非营业时间。否则我可不敢肯定他们是否会让你穿着这样的衣服入场。"

"我可是我认识的作家中衣着最得体的人。"我看看自己的皮夹克。

"所以我才与一个律师约会。"她微笑着浅浅地讽刺我。

推门进入夜店，中间的舞池很大，真的是气派非凡的地方，上次来夜店是什么时候呢？她的电话铃声打断了我的回忆。"我需要接这个电话。车钥匙在上层我的房间里，上去取下来吧。"

我从大厅一层进入仅限员工（STAFF ONLY）使用的房间，上楼梯到二楼，左侧的紫门后就是米歇尔的住处了，在衣篓里找到钥匙后下楼。米歇尔坐在吧台后面，看上去有什么心事，她说："让我先喝完这杯酒，这种天气确实需要暖和一下身体。你要不要喝一点儿酒？"我摇头，我的脑袋里已经够乱了。她继续说："会好起来的。你不久就会见到自己的妻子和女儿。"妻子？我看看左手无名指闪闪发光的钻戒，

我的妻子……我感到一阵头晕目眩，到洗手间将冒着热气的水抹在脸上，看着镜中一张迷茫的脸庞。

从洗手间出来，吧台外面坐着另外一个年轻女人，短发，暗蓝色坎肩和迷彩七分裤，一副嬉皮的打扮。当我问起米歇尔在哪儿时，她表现出一副不知所以的样子，拿着酒瓶向我走来："你看起来醉得比我还厉害，根本就没有叫什么米歇尔的女人，我是达莉亚，这个小镇上最性感的妞。"达莉亚？那不是刚才向搬家后的地方打电话时接电话的女人的名字吗？她摘下我的眼镜继续说："你戴着这玩意干什么？傻乎乎的。我们到西蒙斯街去见雪莉吧！"我要与她争辩，她不等我说出一句完整的话，就将食指竖在我的嘴唇上说："嘘，别再发疯了，你快把我吓坏了。"说着她拉住我的手乘上门外的 SUV。

街上空无一人，这不是一个夸张用法的形容词，而是真的一个人也没有，于是我们也不用在乎什么红灯、单行道，雨刷将前挡风玻璃上的积雪刷掉，新的又迅速铺上来。

"你不是和我开玩笑吧？你不认识我了？"她问。

"不记得了。我能记起大部分事情，但是一些事，一些细节……我试着集中精力，但是它们就那样从我脑海中溜走了。而且我觉得我能看到一些非自然的东西。"

"你真的不认识我了？ Sid 和 Nancy 呢？"她继续问，我依然无法回答，"我的乳房啊，你这样给它们起的名字。"我继续摇头。"这是一个玩笑吧？一个蹩脚的玩笑。"我也希望如此。必经之路上的吊桥已经升起禁止通行，我下车去旁边的控制室尝试放下吊桥。打开右边墙壁上的壁橱得知电话 555-3411，接电话的是控制员，向他解释了车祸、女儿需要帮助等一系列事情后，他同意告诉我操作的方法。电话信号不好，还中断了一次。好在他发来短信，告诉我控制方法：1. 按下左边的开始按钮，会有灯亮起来；2. 如果是蓝灯，扳动中间的操作杆；3. 如果是红灯，扳动左边的操作杆；4. 如果是绿灯，不做操作，等待；5. 如果是黄灯，扳动右边的操作杆；6. 重复上面的操作，直到吊桥放下。重新回到车上继续前进，达莉亚说这已经不是我第一次行为异常了。

"如果你认识我的女儿……"

"我只是听说过她！"她愤怒地打断我的话，并将车停在桥中央，"我们不要继续这个话题！为什么你要表现得如此？让事情顺其自然不行吗？"

汽笛声，一艘高高的轮船从远处驶来，它径直撞向大桥，桥面破碎，寒冰再次袭来，这次连达莉亚也变成了冰人，车子滑下来，重重地砸在已经结成冰的湖面上，冰层破裂，汽车沉入水中。我试着转动把手放下车窗，然而只能打开一点，冰冷的水从缝隙渗入，赶紧关上。（中央的收音机按钮可以旋转，不过暂时没有作用。）移到后座，左右的车门也一样无法打开。捡起漂在水上的手电筒，我照着右侧的车窗，暗处有一个之前未见到的门拴，也许这次能成功……"啪！"一个怪物扑在车窗上，车体迅速被冰包裹起来，车窗上分明写着"停止反抗"、"太冷了"、"很快就会结束了"这样的字样。耳边充斥着噪音，收音机的旋钮发出淡淡的光，旋转它让声音变得清晰，咔哒一声，我找对了频率，噪音立刻消失，冰也随着褪去，眼前一片苍白……

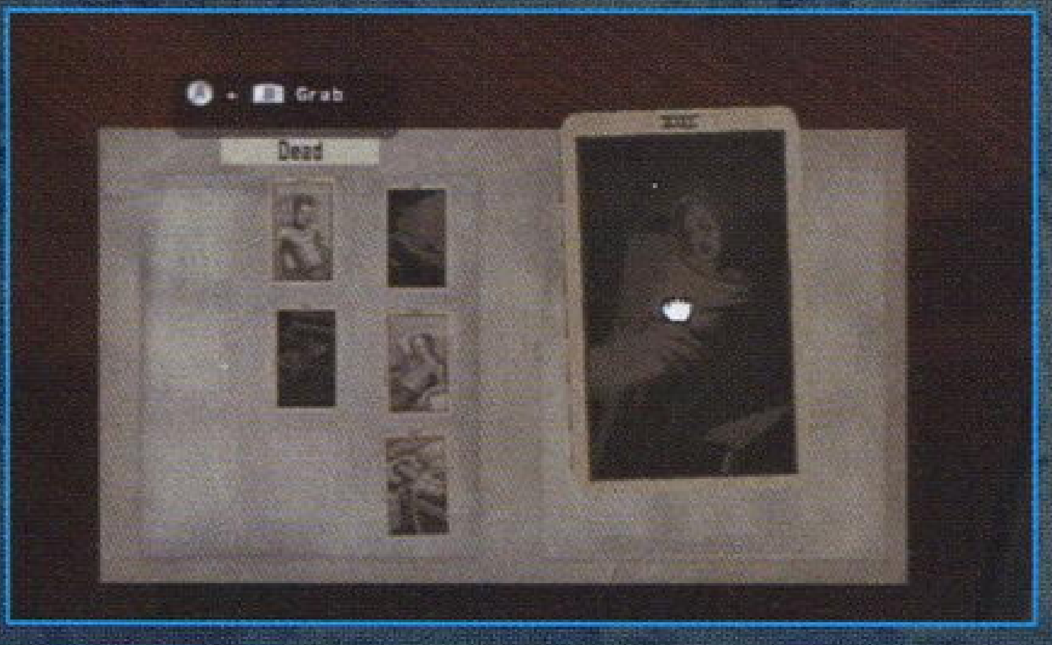


第四章 医院

心理医生 K："令人讨厌，却是无法避免的。每个人都难逃一死，即使你假装不在乎，但是今夜你就可能会在梦中死去。为什么那都不能让你感到恐惧？你想怎样死去？别回答，让我猜猜看……酗酒致死。学术性地说，只有当死亡发生在其他人身上时，我们才能真切地意识到它。你如果到我这样的岁数，你一定会看到很多人死去。一分钟前还好好的，然后就……没了……好了，下面是游戏时间，桌子上有七张人物照片，你的工作就是告诉我谁已经死去而谁只是睡着了，分开他们——左边，死的；右边，睡着了。"

他们都像在熟睡，但是有些人的姿势实在不自然，我凭直觉将他们分开，然后点头示意。

"这只是一个练习，并没有正确的答案……实际上他们都死了。好吧，让我们继续吧！"



我昏迷不醒，靠坐在墙壁边，女警官发现了我，将我送往医院。我在轮椅上醒来，穿着警官帮我找来的衣服，她推着车。我向他诉说了刚才大桥上发生的事故，她有些不敢相信地说："在起风暴后，桥就已经禁止通行了。你就那么游泳过去，你可能会因为体温过低而死啊！我已经看过你的档案了，咱们要好好谈谈你的问题了。"呲呲声再次传进我的耳朵，冰从远处快速靠近，推着车的女警官从脚开始凝固，见鬼！我用手拼命摇着轮椅的车轮（模拟转车轮的体感操作向前进），前面的台阶让我从轮椅上摔了出去。拖着不太自如的身体奔跑，经过上下颠倒的列车走左侧出来到安全地点，一个医生正在为女孩看病，他们都结成冰，前面的门无法打开，调查旁边桌子上的收音机，旋转旋钮调频到 102，收听电台："你现在收听的是阿尔凯米拉电台（Alchemilla），拨打 555-881 点播歌曲，最后一位数字就是我们选出的十首最佳流行歌曲排行榜的排位数字……"

将收音机保持这个波段，我选了 10 首歌中的第四首——《Dady's Girl（父亲的女儿）》（也就是拨打电话号码 555-8814），电话中传来点播成功的提示后，收音机响起一段音乐，门打开，走出去，世界又恢复了正常。我已经走到医院停车场出口，听到女人的呼救声，走上前去，一个穿着粉色工作服的护士努力试图打开撞毁的车的车门，她看到我走来，扑到我的怀中，懊悔地捶打着我的肩头。

"我今天本来是休息的，但是因为天气原因，只有三个护士能来这里。我今天真不该来……"她生气地摇着头，额头上的鲜血慢慢凝固，我问她是否需要我的帮助回到医院里面去处理一下伤口，她说还是回自己的公寓吧。我看了看她的工牌，她叫丽萨（Lisa），是艾尔凯米拉医院急诊科的护士，丽萨很愿意让我陪她一起走回去。

路上，我诉说着自己经历的一切，撞车、失踪的女儿、陌生人……事情都无法在我脑海中拼凑在一起，一切都显得那么不真实。

"我是真实的，我就在这里。"她扭头说，"一些病人把我看成天使——这算是一种药剂吧。我已经做了四年医生，并非朝九晚五，而是 12 小时工作、12 小时休息的换班制，一半的时间在睡觉，就像今晚，本来应该做着美梦的，但是一通可恶的电话搅乱了一切。"之后我们谈到了女儿收集蝴蝶标本的爱好，作为医护人员的她对于这种爱好有一种从心底里出来的抵触情绪。将她送回家中，我准备告辞并继续寻找女儿，却被她强硬地拦住了，她让我坐在沙发上看看电视，然后自己走去洗漱间，嘴里还念叨着："你知道吗，上一次有男人进入我的公寓还是今年夏天的时候了。时间飞逝啊。"看来这个女人相当寂寞。我打开电视，雪花填充着屏幕，新闻画面只能在一瞬间显现：最新消息，异常巨大的暴风雪侵袭小镇寂静岭。丽萨不愧是护士，很快就包扎好了伤口，换了便装走出来，贴着我的肩膀坐在我的身旁，用一只手梳理一下我的头发："你和其他人不太一样，到底如何我也说不清……你对人太好了。"说完，她感到有些头疼，躺倒在沙发上，让我到洗浴室的小柜里取一些绿色的药。经过卧室到洗浴室，打开小柜，拧开药品的盖子，拿起来抖一下，捡起绿色的胶囊，拿出来递给她，丽萨吃过药后继续休息。





丽萨
Lisa

第五章 购物中心

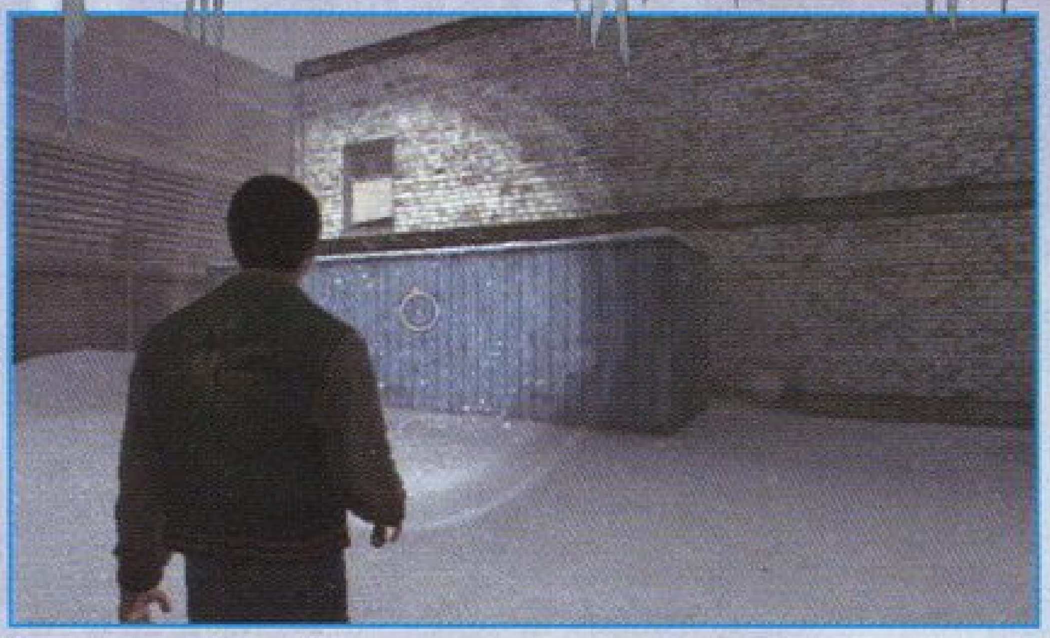
心理医生："你经常感到罪恶。当我们还住在草屋中用毛皮遮体时，每天担心的都是些最基本的东西，比如食物，水，今晚是否会有野兽来吃掉我们。现在我们有了超市、瓶装水和点38口径自卫用手枪，那么是什么让我们夜不能眠？多半是罪恶感。如果当时我采取其他的行动……如果当时我没有说那些话……如果当时我这样说……你的过去将自己打败。不要责备自己，怪罪这个世界、怪罪上帝、怪罪我吧。好了，下面是我最喜欢的部分。我要向你介绍我的一些朋友。这个是哈罗德(Harold)国王；这个是她的女儿——贞洁的塞莉斯汀(Celestine)；一个名为威廉(Wilhelm，德语中的William)的王子；还有一只没有名字的公牛。威廉王子深爱着塞丽丝汀，但是她不爱他。有一天，威廉来到国王面前请求和塞丽丝汀结婚。塞丽丝汀央求国王不要将她嫁给威廉，但是国王无视了她的请求。皇家的外交礼节意味着国王必须同意这次求婚。于是他们结婚了，威廉带塞丽丝汀回到自己的国王。那个夜晚，他试图完婚，但是受惊的塞丽丝汀逃跑了。他从安全的城堡逃出，无视警告危险的牌子，经过荒野，在荒野上冲出一头牛，它看到女孩，向她冲去。她在公牛的狂怒下跌倒，即刻死去。现在我想让你做的就是指出对于塞丽丝汀的死，这几个人的罪恶程度有多大。到底是谁的过错？左边，是最应该受到惩罚的；右边，是最无辜的。你想再听一遍吗？"

不用了，我摇摇头。我将四个小雕像并排放在直线上，最左边的是威廉。

心理医生："可怜的威廉，你觉得如果他真的爱她，他就不应该强迫这桩婚事。我找到了消除罪恶感的最佳方法，那就是最初就不要被抓住。让我们继续吧。"



米歇尔 · 瓦尔迪兹
Michelle Valdez



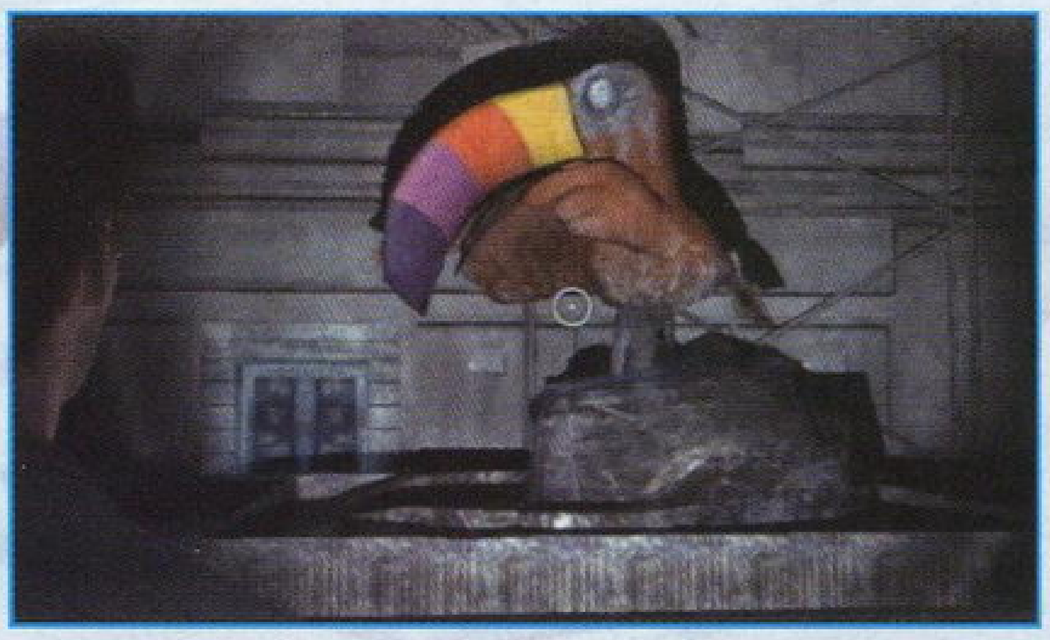
下面的目标是西蒙斯街1008号(1008 Simmons Street)，马路都被大雪堵住了，翻过大门进入金叶仓库(GOLDENLEAF WAREHOUSE)，左侧的集装箱可以爬上去，进入开着的窗户。从窗户进来是一间办公室，经过库房从另外一边出来到街上，向前走了一小段距离就接到丽萨的电话(走到托卢卡购物中心，TOLUCA MALL下面)，电话中她声音颤抖："哈利……我感觉非常不好，我从梦中醒来……噩梦，到处都是鲜血……"我安慰她，让她冷静一下，并决定马上过去看看。从对面的地下铁通道回去，进入丽萨所在的公寓。她躺在沙发上，身上和沙发上都是血，她最后叫了一声我的名字，还没等我走过去，眼口鼻中就流出鲜血，当下死去，我被这突如其来的变故惊呆了，跪在她身边大声喊着她的名字。"丽萨，丽萨！"

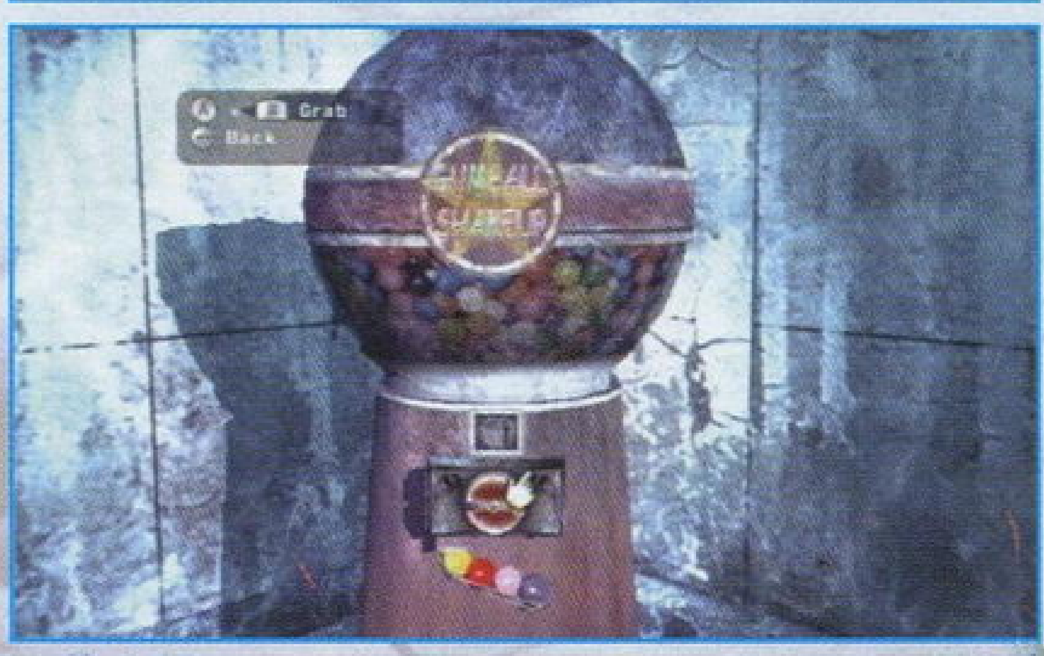
"别动！"警官举枪出现在我身旁，这是像电影情节一样设计好的吗？

"实际情况并非现在看起来的这样。"我举起双手，慢慢站起身，"这完全是一场意外，这不是我干的。"

"意外？你给我闭上你的臭嘴！这一整晚你都在说谎话糊弄我。"警官的枪口牢牢地对准我的脸，她看看惨死的丽萨，"你这个滚蛋。我知道你不是哈利 · 梅森！"我不是哈利 · 梅森？我完全不知道她在讲什么！

就在这时，寒冰袭来。目的地转为托卢卡购物中心(TOLUCA MALL)。在小广场捡到照明弹处可以看到托卢卡购物中心的较小标牌，上平台继续向前，经过卡通鸟的房间，再绕过一些混乱的走廊到达安全屋。这里有一个摇口香糖的机器，下面小铁架上最多停留4个糖，摇了一会之后收到语音短信，是小女孩向父亲央求买糖吃的对话，女儿最喜欢的颜色和卡通鸟的颜色相同，回想之前的卡通鸟(托卢卡购物中心的吉祥物)，它嘴上的颜色依次是：青、粉、红、黄。抓住并摇晃机器上方装糖的大圆球可以更换放行窗口内的球，摇到想要的颜色再转动下方的旋钮，依次按以上四个颜色的先后顺序摇出球后旁边的冰融化，冰后面的门打开。需要注意的是，青色和蓝色、灰黑色不同，是介于两者之间的一个颜色，比较容易弄混。





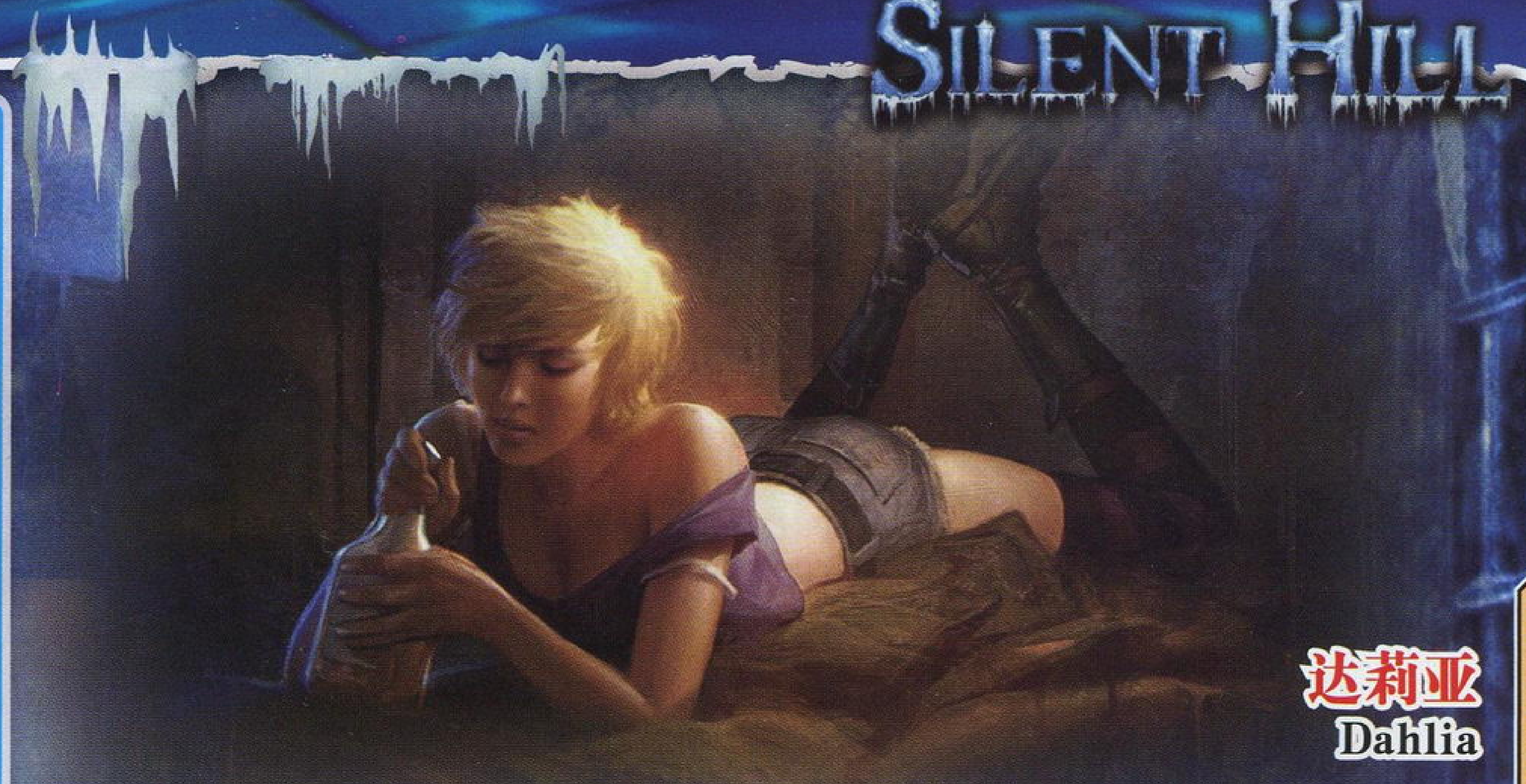
进入刚打开的门来到托卢卡购物中心内部，走左边的门，来到一个玩具店，调查摆着铁轨的玩具火车的展柜，开动火车并扳动机关改变轨道，小火车撞到下方轨道上的障碍物翻车，捡到钥匙。用钥匙开门来到中央有卡通鸟的购物区，接到米歇尔的电话，她说约翰已经和她汇合，但是当我问及夜店中发生的换人怪异事件时，手机信号莫名其妙地中断了。进入一旁的礼物商店(Celebration Time Gift Shop)，店内的另一扇门有密码锁，走进时接到语音短信，是一个男子问讯密码的电话录音，播放的两段音乐先是弦乐(Strings)然后是爵士乐(Jazz)，调查架子上的四个生日贺卡，其中20年和50年结婚纪念日的两张贺卡打开时分别播放了弦乐和爵士乐，密码就是"2050"。出门，经过走廊到相片冲洗店，再经过电影院来到西蒙斯街1008号，这里是一个典当铺。进入典当铺调查售货窗口，先转动左上方的旋钮让轨道搭下来，钥匙掉落在桌面上的圆盘里，然后转动圆盘右边的红色扳手将钥匙转出来。用钥匙开门到走廊，通过旁边的门来到室内收货窗口另一侧。沿楼梯到上层，墙壁上挂着一张女孩的照片，那是雪莉的面庞，不过看上去年龄要更大一些，我伸手抚摸照片的表面，在手指碰触到这老旧的照片前，屋里传来一个女人的声音，那声音并不年轻："雪莉？宝贝，是你吗？你已经出去很久了，我开始担心你了。"我走到开着的门前，一个中年的浓妆女人半躺在床上吸着烟，她的外套胸前有一条龙和一个大大的"朽"字，这龙很眼熟，之前在酒吧突然出现的达莉亚穿的衣服上也有同样的图案，只是大小和位置不同。女人起初并未认出我是谁，睁大眼睛从床上爬过来，仔细端详后叫出我的名字："哈利！雪莉在哪儿？"她自顾自地说着，"哦，雪莉也许仍旧在灯塔里。"



"这是我的房间？你是谁？"面对这个陌生的女人，我仍旧理不清头绪。她伸手摸摸我的衣服说："你看起来不错啊！我们？我们两人是精神伴侣，你和我。无论富有还是贫穷，无论疾病还是健康……"她用双手拉着我的左手，手指抚摸我的手背和无名指上的戒指，她的左手无名指上也有一枚金色的戒指。

"你是我的妻子？"寒冰袭来，变成冰的"妻子"双手悬在空中，我用手抚摸她冰冻的脸颊……她是谁？

从房间中走出，经过挂着女孩照片的走廊，推开门是一条通向地下的狭长楼梯，我一步步向下，四周慢慢变得宽阔起来，不知不觉悬在空旷空间中的细长楼梯到了尽头，用手电照照四周遥远的墙壁，小平台悬在深渊之上。"这是梦境，我可以跳下去。"心中想着，在尽头的平台边缘伸出一只脚，试探一下，整个人跟着跳下去。缓慢地坠落，我能看清墙壁上分布着的陈年照片。落在地上，完全没有受伤。从不知道有多高的天花板上垂下的灯泡照亮一小片区域，一把很小的木头椅子孤零零地坐在三米见方的暗蓝色光线中，其他地方都是黑暗。打着手电也只能看到脚前方的地面，听着手机中嗡嗡的声音，随着音调较高的鸣声走，看到地面上的一些碎片，走过去，视线霎时变成惨白，我又回到了普通走廊上。不管打开走廊两头的哪扇门，都到达一间正方形的客厅，中间一张能坐下三个人的沙发上摆着两个靠垫，沙发前隔着2米距离放着一台老电视，屏幕上只有雪花，发出嗞嗞的噪音，除此之外没有任何多余的饰



达莉亚
Dahlia

物。四面的四道门除了刚才进来的那扇之外又都同时指向一条向下的楼梯，走下楼梯在一面镜子前空间再次扭曲，我听到怪物的尖叫声，跑！

第一个区域有前、左、右三扇门，走右边的到第二个区域。第二个区域内有数道门，只有和进入的门在同一到墙壁的右边门可以到达第三个区域。经过彻底黑暗、空无一物、连地板和墙壁都没有的空间，打开门是之前"妻子"所在的卧室，重力在每次开门后改变，我走在侧墙、天花板上，看着陌生的双人床。向前向前。客厅、关着的电视、沙发……更大的客厅、雪花满屏的电视、沙发……大到不可能出现在现实生活中的客厅、播放着家庭录像的电视、小女孩"我爱我老爸"的欢乐叫声、沙发……一个个扭曲的怪异空间连在一起，我快被逼疯了。再次直线坠落，眼前是竖直排列的一张张黑白图片，它们连在一起，像一格格播放的影片，那个熟悉的片段，女儿跑到车前的我身前，我抱住她，"我爱我老爸"……落地，空旷的黑暗，正中央的灯下摆着一张床，上面是之前被冻住的"妻子"，我要走过去，却被无形的墙壁阻挡。手电的灯光可以辨别出被透明墙壁分割出的道路的形状，走过迷宫一样的道路，我来到床前，"妻子"双手背在身后，那分明是跪在床上，我靠近，空间扭曲。错乱的走廊，向右向右，一通乱闯，终于走出这迷宫，打开黑暗中的门，是雪莉的房间，里面有不同阶段的照片。"雪莉，这就是你的房间了……只是你不在这儿。"我坐在她的床上，拿起床头柜上的相框，里面是女儿搂着我的脖子拍摄的近照。我平躺在女儿的床上，试图感受她在这里可能感受到的一切。我沉沉地睡去，手垂下，相框掉落在地上，啪的一声玻璃从我的脸部碎裂，就像破碎的记忆。

第六章 婚姻

心理医生："看来我们有些进展了。我们都被婚姻这东西束缚着。如果我们活的时间不长，那么婚姻看上去要好得多。诸如蜜月之后的阶段会一直提醒我们婚姻在慢慢腐坏。你觉得我愤世嫉俗？离婚这样的结果总能让你明白。"他皱起眉头，用一副带着无奈又有些许嘲讽的微笑看着我，停顿了一会儿接着说："别傻了，你觉得婚姻真的能一直延续下去？"接着他开始问我问题："一对夫妇应该因为有了孩子而保持婚姻吗？与非常年轻的伴侣结婚是不好的吗？婚后的性生活是否感到乏味？"我挨个点头、摇头回答。"看来你是个婚姻专家了，你一定会在我的婚介测试(Matchmaker Test)中取得更大的进展的。桌子上有六张照片，你要做的就是把他们配对为三组夫妻。"我将照片摆好后，他继续说："现在告诉我，你觉得哪对直到现在还在一起生活……开玩笑的啦，你也知道我只是在引导你看清事实吧？让我们继续吧，我们现在的进展很不错。"

"哈利？"米歇尔叫醒了我，我告诉她雪莉在灯塔，她答应和约翰一起开车带我去灯塔处。出门上车，坐在驾驶席的是约翰，他醋意十足，粗暴地开着车。显然他误会了我和米歇尔的关系。

"你也是米蒂维其高中毕业的吧，约翰？"我问个问题，想缓和下气氛。但是约翰没理我，回答我的是米歇尔："曾经是的。我们是舞会之王和舞会王后。因为半个小镇都是约翰家的，所以他是王；因为我看上去漂亮，所以我是王后。这衣服我穿着挺漂亮吧，哈利？"

显然最后一句话惹毛了约翰："你说什么？你带这家伙来就是……就是为了嘲弄我吗？"

"你觉得这是针对你的？哈利在这里是因为他确实需要我们的帮助。而且我也不是那个错过了校友会的人。我实际幻想过我们之间还有爱情存在。可是，天啊，你现在已经完全不同了。我们之间的感觉已大不如前。停车。"约翰显然没有停车的意思，米歇尔抓住他的手臂。"停下这该死的车！"

约翰将几乎失控的车子停下来后说："搞什么，你差点儿害死我们。"

"对不起了，哈利。"米歇尔说着打开车门下了车，约翰抱怨了几句也跟着下了车。我打开车门出来，一个人站在湖边路(LAKE RUN Rd.)，雪花漫天。公路右侧就是托卢卡湖，下面是暴雨下水道的入口(STORM DRAIN ACCESS)，围着的铁丝网上挂着禁止进入的警告牌。已经管不了那么多，我走下台阶进入下水道，沿着水路前行，转动旋转阀门打开门，爬梯子出来，发现自己已经通过下水道穿过了湖底来到对岸的区域，现在灯塔与我隔着整个托卢卡湖遥遥相望。由红色小门进入湖边纪念品商店(Lake Souvenirs)。拉开红色的门帘开门出来，进入一间餐厅，米歇尔一个人在里面吃蛋糕，她看到我，抬起头说："完了。我和约翰……我想他并未爱我很久。而我爱上的……是一个由我自己幻想出来的男人……但是那并不是约翰。多可惜啊。其实当初他要去当律师时，我就应该意识到。"说到这里，她结束了刚才的话题，并告诉我走餐厅后面的小巷可以到游乐场后面的小码头，那里有船可以到灯塔。她说："我曾经和约翰一起乘船去玩，但是我开始怀疑当初的情节是否真的有我记忆中的那么令人兴奋。你真的要去灯塔的话，要做好心理准备，因为那答案也许并不是你想要的。"

第七章 灯塔

心理医生站在皮椅后面说："现在我们已经深入到事情的中心了。我能感觉到它。这次的谈话中我们仍旧未提及性方面的事情。"他手舞足蹈地说着坐在椅子上，"你是不是觉得所有精神科专家都热衷于研究这方面的问题？其实不是我们热衷，而是你。你对性着迷。甚至当我们并未讨论这些时，你就总是在思考着它。下面咱们找点儿乐趣吧。看见桌子上的图片了吗？我想要你将它们分开。你认为是象征性的图片放到左边，不是的放在右边。"

都是一些非常抽象的色彩，我将它们按照直觉分配完之后点点头。

"不错。当然，性的永恒的同伴——硬币的另外一面……"说着它拿起一张图片翻过来，是一个被咬过一口的苹果，"是死亡。性就是死亡。它让人跃入空虚之中，极度地迷失自我。潜藏的危险，无畏的狡辩。要否定性，就是否定了死亡本身。你知道，能够得到足够的性需求的人不需要来接受治疗。而你，你很明显并未满足。让我们看看最后一部分吧。"



从餐厅的后门出来，到湖滨游乐场(LAKESIDE AMUSEMENT PARK)大门前，这样的天气下，它们已经停止营业。从旁边的售票窗口跳进去，拉开墙壁上工作服的衣领，从口袋中拽出钥匙，开门继续前进。公园正中是坐天鹅车的游乐设施，两个天鹅间的心形牌子上写着"亲密而浪漫的天鹅之旅，16岁以上"，但是无法直接进入。爬上老虎机对面稍高的平台，牌子上写着"我们在爱的隧道中第一次接吻"，从狭窄的空间爬进去就是天鹅车隧道内部。从梯子下来，中间的天鹅车上坐着两个冻成冰的人，靠近后收到语音短信，是一对恋人游玩时的录音：他们回忆着第一次来玩时的情景，讲起男人偷喝了父亲很多酒才有胆量来约会，接着天鹅车停下来，工作人员通告说是因为有一名游客跑到隧道中了。跟着手机的噪音我真的看到一个人影，接着由刚才的梯子重新爬到上层，那影子又跳下隧道，再下来，跟着影子到被冰封住的门前，黑影跑进门，冰融化。出门就是码头，登上俄耳甫斯号(Orpheus，俄耳甫斯是缪斯之一卡利俄珀的儿子，他能以琴声使山林、岩石移动，让野兽在瞬间变得温和顺从)，进入船舱，年轻的达莉亚竟然在里面。船舱内的窗户都用厚厚的牛皮箱纸封起来，即使是白天也不会透入光线，蜡烛的灯光让墙壁泛起蓝绿色的光。

"哈利，我就知道你会出现的。"她以意料之中的口气说，"现在是派对时间，而我是派对皇后。让你好好享受一下可口的小点心。"她拿着酒瓶趴在床上看着我。

"我要去对岸的灯塔。"

"哈利啊哈利，你还是把全世界的责任都抗在自己一个人肩上。我记得曾经你可是个讨人喜欢的家伙呢！"

"我们现在说的是我的女儿，混账。"我已经无法忍耐下去。

"好吧，好吧……"她说着起身到控制台前开船，然后走回来躺在床上用诱惑的眼神看着我说："这船很慢的，二十分钟之后我们才能到达'那个灯塔'。"

"你可知道我经历过什么吗？"

"我知道很多事情啊。"她仍旧不紧不慢地讲着。

"你完全不了解。我曾亲眼看着你死去(车子坠入湖中)。我看到和你有相同名字的人，但是岁数大概是你的两倍，她说她是我的妻子。我每前进一步，雪莉就远离我一些。"我说着说着，怒气慢慢消去，

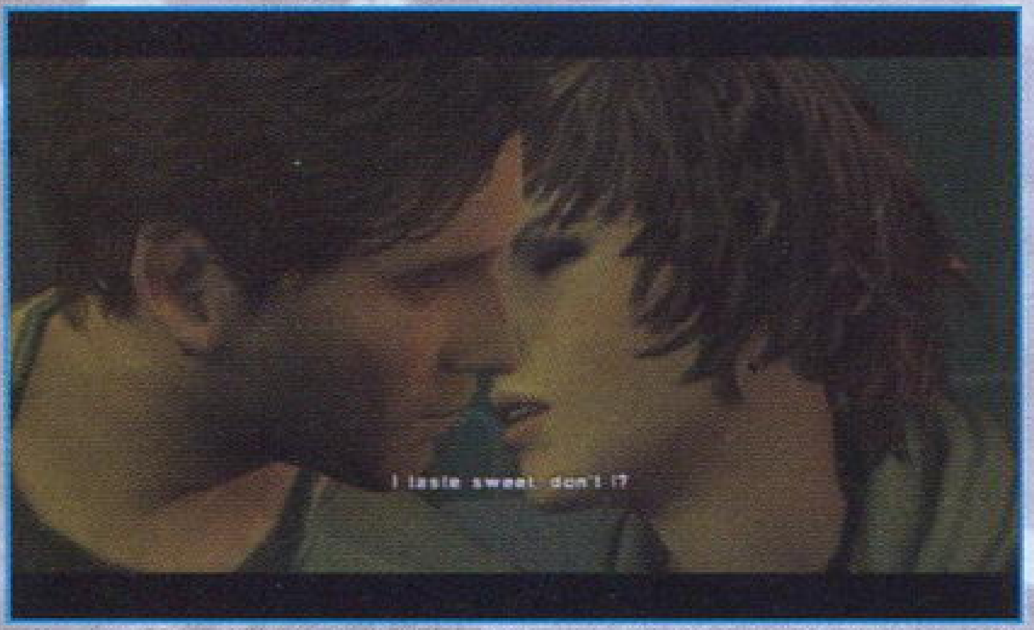
转身坐在她身旁。

“但是现在她在灯塔里，无处可去了。”她的脸慢慢靠近我。

“达莉亚，你到底是谁？”

“我已经告诉过你了，我是你生命中的一首抒情诗，是你的救赎和诅咒。”她的脸贴过来，我吻到她的嘴唇，一碰即开，她说“我的味道很甜美吧？”

我们在床上相拥着躺下……

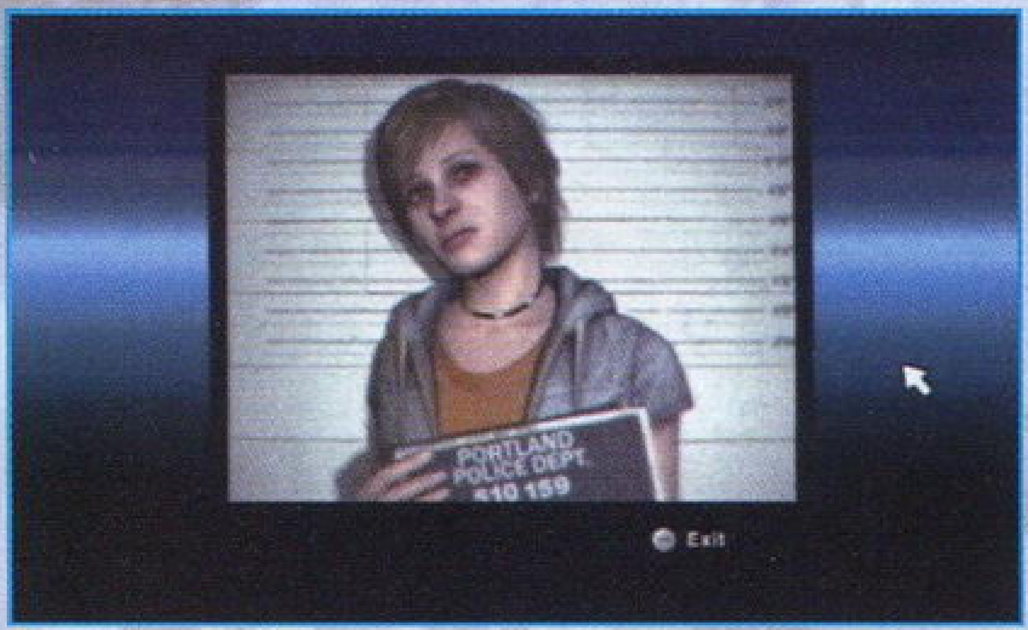


当我再次睁开眼睛，周围的环境又被冰包围。我赤身裸体躺在也已成冰的年老的达莉亚身边。我穿上旁边桌子上的衣服，是一件虎皮花纹的衬衣，和家庭录像里的一样。走出船舱，整个托卢卡湖都已经结冰，船停的位置已经离灯塔湾（Lighthouse Cove）不远了，顺着船一侧的梯子来到湖面的冰上，向着灯塔的光前行。没走几步，电话响起，是达莉亚：“哈利，快停下！”

“不，现在已经太晚了。”我心意已决。

“你不知道自己在做什么。”她捎带悲伤地说着，电话断线了。

警官发来短信：“这就是你七岁的女儿？”短信中附着一张犯人入狱时的照片，是一个年轻的女子，手中的牌子上写着“波特兰（Portland，美国城市）警署，610 159”。

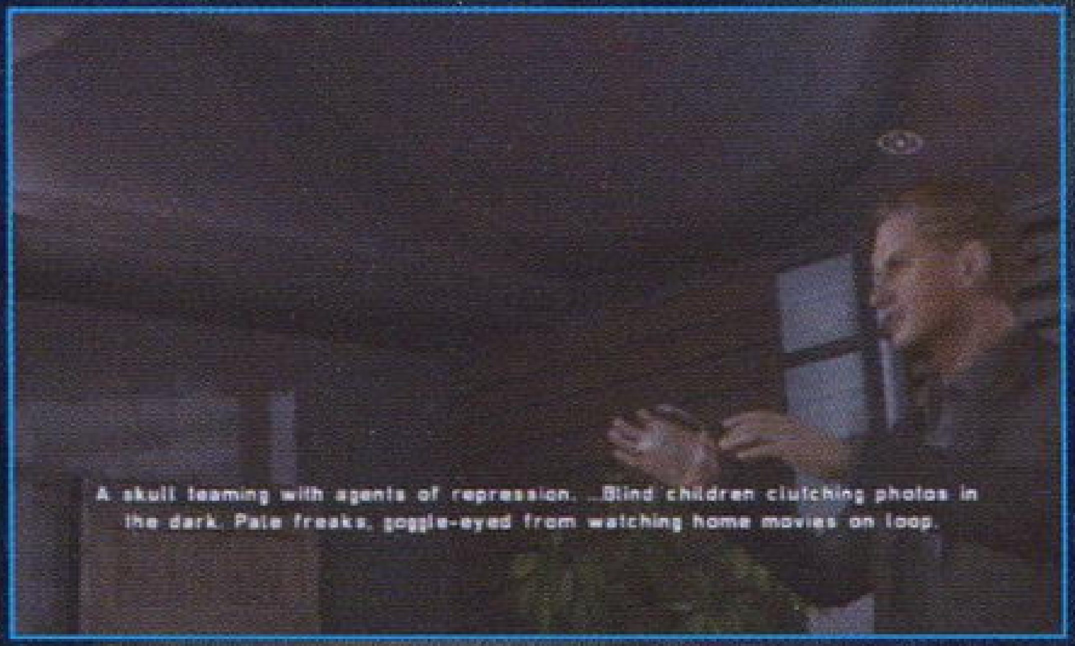


嘈杂声越来越响，怪物从四面八方跑过来，我拼命奔跑，尝试着与他们兜着圈子努力接近灯塔，但是他们太多了，从四周包围过来，扑在我的身上，我努力将他们推开，一次、两次……最终还是被数量众多的怪物压倒在地上。当我渐渐失去意识时，灯塔的光照过来，怪物纷纷向后退去，它们的身体在我周围结成冰，我站起身来，还没搞清楚周围的状况，脚下的冰面开始裂开，世界恢复了，我落入水中，双手拼命划着水，向灯塔游去（有节奏地交错晃动左右手柄游动）。离灯塔越来越近了，我已经看到建筑物的轮廓，但是我已精疲力尽，接着便失去知觉。



我漂到了岸边，女警官将我从水中拉上来。我干咳两声之后醒过来，我起身时趁其不备抽出她腰间的配枪，指着她站起身：“你不能阻止我！”

她将双手高高举起，镇定地说：“我不是来阻止你的。否则我没理由把你拉上来，你说是吧？”听起来像真的，“我在警局里看过你的档案，我相信你觉得自己就是哈利·梅森，但是这和事实是矛盾的，因为哈利·梅森在十八年前的一场车祸中就已经丧生了。”我放下举着枪的手，将枪还给他，看着灯塔，那并不是普通意义上的灯塔，而是一座普通的建筑。我走近灯塔，大门旁的牌子上清楚地写着“灯塔诊所（LIGHTHOUSE CLINIC），顾问和家庭治疗”，医师名为“M.Kaufmann M.D.（考夫曼）”我推门而入，走进走廊尽头的房间……



心理医生K说：“我尽其所能，而你始终听不进去一个字。你那困惑不安的学校生活，如何抵触着婚姻……你对死的否认，无事实根据的罪恶感，不正常的性取向……18年的否认！你厚厚的脑壳里藏的是一个幻想出来的世界。你以最大的力度压抑着自己，像一个在黑暗中紧紧抓住照片的盲童。脸色惨白的你目不转睛地一遍遍无止境重复地观看家庭录像。这种症状名为‘复杂性悲伤’。但是其实这一切很简单，不是吗？”他站起来给自己倒了一杯酒，“一个年轻的女孩……无法和她的母亲相处。她就像所有孩子一样在内心中责备自己。然后父亲死了。这个女孩怎么办？否认父亲已死的事实。否认自己父亲本身的形象。一个七岁大的女孩到底能了解自己的父母到什么程度呢？于是她越来越沉浸在自己幻想出来的父爱中，在根本不存在过的幸福生活的碎片中创造出一个假装真实的过去，一个从未存在过的父亲。”他将杯子狠狠地扔出去，砸在墙壁上，啪的一声脆响，酒顺着墙壁上红蓝的壁纸淌下来，“醒醒吧！”他重新坐回椅子上，“你的父亲不是一个英雄，不是你那个穿着金光闪闪的盔甲的骑士。他只是一个普通人。你从未曾了解，你以后也无法了解他了。”

他，哈利·梅森，推开赭石色的木门，穿着漂亮的橙黄色花衬衫和蓝色的牛仔裤，不带眼镜，没有胡茬，他那么真实地站在我面前。

“那个在你脑海中出没的父亲甚至连一个鬼魂都不是。他从未曾存在过。佛兰肯斯坦的怪物，一个孩子的幻想……”

他看着滔滔不绝地讲话的男人，他看着我，他的女儿，雪莉。

心理医生继续说着：“但是你是活生生的人。你的母亲是活生生的。她不是你想象出来的怪物，你需要过自己的生活。”

我抬头看着他，用一个女孩的眼睛。他也用爱怜的眼神看着我，他一定看到了我黑黑的眼眶和厚厚的眼袋。我先开口了：“为什么你一定要死去？这不是我的错。要有人承担这罪责。”我哽咽地说着，站起身来，握住他的手，那手在我碰触的瞬间开始变凉，蓝色的冰从指尖开始蔓延。

他终于开口：“忘记我。”

浅蓝的冰慢慢占据了他的整个身体，攀上他的头发，他一直看着我，直到冰最终漫上他的脸庞，他的眼睛失去光芒……我的泪水尽情地滑下来。

走出诊所，我抹干脸上的泪水，她在门口等我，我紧紧地抱住她。这里没有雪，没有冰，有温暖的拥抱。

（家庭录像）“我爱我的父亲。”我钻到卡通画板后面，脸从公主的头部挖出的圆孔中伸出来，父亲也快步走过去，将自己的脸从骑士的头盔中露。我开心地笑着。

夜晚，我坐在门廊前拍摄刚刚回来的父亲。父亲拿着酒瓶一边走向门廊一边说：“你这是拍什么呢？我是不是要给你跳个舞呢？”他手舞足蹈地在门前的台阶上跳舞。他已经彻底醉了，我想他不知道自己在做什么。他晃晃荡荡地挥舞手臂，最终还是倒在地上，眼镜也在摔倒的时候不知飞到哪里去了。他一边从台阶上支撑起身体，一边说：“爸爸的乖女儿，帮我去拿一瓶酒吧？”我无动于衷，用镜头记录下这些。他开始变得愤怒：“现在！赶紧给我去拿一瓶酒来！”他瞪着我说，“在这样的一个家中，我喝点儿酒有什么奇怪的……”他看看自己手中的空瓶子，脸上的是悲伤吗？

在我的房间里，我看着大箱子中仅仅铺满箱底的零散散的玩具：玩偶、戒指、手链、一次性相机、挂饰、匕首……我合上盖子。它们是我的伙伴，是我的破碎的记忆。



结局

游戏一共有5个结局，根据流程中玩家的不同表现出现不同的结局，最主要的不同在于通关时播放的第二段录像。影响结局的行动包括：心理治疗时对问题的回答；流程中喜欢观察的海报或物品（按住B放大视角查看）等等。在第四章开始时女警官为哈利换的衣服基本上就会确定你的结局，因此影响大多在前三章起作用。

Love Lost	做中立的回答和中立的观察。在第四章会换上粉色T恤或棕色夹克。录像中是哈利和妻子离婚，走前对雪莉说：“这和你无关，即便你的父母不再相爱，但是我们都是爱你的。”
Drunk Dad	多注意和酒、毒品相关的东西。会换上印有KINGS字眼的绿色夹克。流程中叙述的结局。
Sleaze and Sirens	多留意和色情相关的东西。哈利和丽萨、米歇尔在房间中偷情，他们还自娱自乐和拍电影一样录了下来。哈利说会把他们两人写到下一部作品中，但是不会对她们忠心耿耿，因为“忠心只能留给我的妻子和女儿，这就是公平。”
Wicked and Weak	完全不关注色情、毒品等信息，有责任感。哈利和妻子之间的感情非常糟糕，他们愤怒地吵架。
UFO	完成一次游戏后，接着通关存档开始二周目，在剧情进行到可以拨打电话时就立刻拨打555-3825，之后会在流程中的固定地点出现UFO，拍摄13个飞碟达成该结局。需要注意的是，在哈利进入UFO所在区域并离开之后UFO会消失，所以务必及时拍摄到，不用存储照片也算数。

剧情分析

游戏在结尾处才真相大白，主视角下接受心理咨询的是女儿雪莉，而游戏故意让玩家误认为是父亲哈利。关于雪莉的基本情况，在终章最后，心理医生K的话基本上已经讲明——恋父情节（Daddy Issues），一个7岁的女孩失去父亲，和母亲无法顺利相处，于是封闭自己的内心，幻想出自己的父亲、朋友、恋人。盒子里的记忆，是连接雪莉生活和记忆的关键道具。游戏中，玩家控制的哈利，是雪莉在内心世界中幻想出来的父亲，当然，他身上有真实的父亲的一些特征，但是在雪莉扭曲、封闭的内心，他被完美化，而对女儿的爱也是最充沛的，哈利的一言一行，在游戏中所能到达的场景、经历的事情，都是依靠心理医生K的引导使然。也就是说，医生从每章开始时，引导雪莉述说经历过的事情，而父亲哈利在寂静岭小镇上接触到的所有人，都有现实生活中的原形，也都和雪莉有着密不可分的联系，而这些人身上，除了他们现实中的人格，也都或多或少地加上了雪莉的性格，因为这是雪莉的世界。这个世界的时间是扭曲的，整体看，是发生在车祸的18年后，也就是父亲死了18年之后，雪莉已经25岁，这个镇子已经变化了很多，记忆停留在18年之前的哈利（也就是否认父亲18年前已死的事实的雪莉的内心中创造出来的哈利）在医生的引导下与现实发生着强力地碰撞，矛盾不停地产生，而雪莉的否认心里让她在思想中阻止出现“父亲已经死去”的真相的叙述，所以，每次表里世界转变，也就是寒冰席卷小镇，都是在哈利（雪莉）即将揭开“自己（父亲）已死”的实情之时，而那些追着哈利的怪物其实就是雪莉内心的封闭情绪，她们的目的就是抓住哈利，并不会杀死他，而是紧紧地抱住，抚摸他，宠爱他（Pet），阻止他了解真相，阻止雪莉自己了解到真相。

剧情一开始，从车祸开始，父亲的死让雪莉背上了深深的自责，而游戏中哈利要回到自己原来的家寻找雪莉，自然是只能看到现在（18年后）真正生活在这里的夫妇，为了阻止他回去，进入噩梦；森林，可以理解成雪莉的一次痛苦经历，去参加一次不靠谱的派对，发生了意外，当揭开从小被父亲强迫猎杀动物Joel的暴力倾向时，进入噩梦；学校，和老师之间的事是雪莉的不堪回忆，在桥上，当达莉亚马上就要被逼迫说出实情时发生轮船撞桥事件，寒冰袭来；医院，雪莉的痛苦回忆，当警官要说出哈利已死时，寒冰袭来，后面发现丽萨时，她是在车祸现场，回家后，哈利给她药片，而之后她服药过度死亡（亦或哈利给错了药），这些都映射着车祸时父亲死去时的责任、罪恶感问题；自己的家中遇到的年老的达莉亚是哈利的妻子，在要说出实情时寒冰袭来，客厅的场景很明显地表现出雪莉一个人孤寂的生活——一遍遍看着家庭录像；灯塔，实际就是名为灯塔的心理医院，哈利要去灯塔，从一个侧面看就是为了到雪莉治疗的地方，告诉她实情的真相。

米歇尔应该是雪莉的校友，她确实是认识雪莉的；丽萨是医院的护士，也是雪莉在医院时记忆中的角色。在“Sleaze and Sirens”结局中，父亲和米歇尔、丽萨有染，所以她两人在雪莉的世界中并没有很好的结局。

达莉亚是最重要的角色，分为两个年龄段，年轻的达莉亚在一个层面上代表着有恋父情结的雪莉，雪莉的思想中让达莉亚在夜店替换掉米歇尔，是一种竞争关系。名为俄耳甫斯号的船也象征性明显，年轻的达莉亚在船上与哈利相拥睡去，一方面满足了雪莉的内心，另一方面试图阻止哈利最终到达灯塔。

女警官的角色就是雪莉心中试图揭穿真相的一部分心情，也可以看作是心理医生的努力，她试图引导哈利（雪莉）认清真相。

如此，几乎可以解释整个故事的大体走向，按照系列的传统，本作中的人物仍旧没有绝对的定性。18年前已经在车祸中丧生的父亲，到底爱雪莉到什么程度，是否是一个酗酒、婚姻生活乏味、婚外恋、心中没有父亲责任感的人，以及最后雪莉是否真的走出恋父情结，是否消除否认父亲已死的封闭状态，不同的结局中都会有不同的结果。深奥的剧情向来是《寂静岭》最为人称道之处，游戏中的各种细节还需各位FANS慢慢琢磨。

全纪念品取得地点

章节	纪念品原名	纪念品	取得方法
第一章	Winter Beacon	飘雪球玩具	在离开餐厅（或酒吧）之前，可以在房间收银台后的橱柜里中找到（或前门附近的柜子）。
第二章	Hidden Fire	烟	在女警官的警车中，在出警车前移动到前面的座位，打开下方小柜取得，
	Frozen Waters	螺旋花纹的玩具	在Ranger Station北边，在一个水塔下面（地图上是一个没有标识的圆点），打开工具柜得到。
	Moveable Feast	刀	Orion Lodge的卧室，在墙上的壁橱里。
	Broken Ward	破损的手电	Orion Lodge的客厅的抽屉里。
	Pinned Beauty	蝴蝶	离开森林后，在一辆红车的行李箱中。
第三章	Suffocated Forever	琥珀昆虫	Wonderland二层，打开心形首饰盒取得。
	My Plastic Perfect Girl	女孩玩偶	在快餐店的厨房的冰箱里。
	Heavenly Protection	徽章	在学校的“Lost Property Office”，打开灰色储物柜取得。
	Frigid Jewel	蓝色戒指	在学校的生物实验室（Biology Lab），解剖青蛙取得。
	An Eternal Rose	玫瑰	学校电子锁前的三个储物柜中，1037号柜子里得到。
第四章	Infinite Jest	骷髅戒指	丽萨公寓的洗浴室内，播放八音盒，打开盒子得到（也可以在第五章开始时取得）。
第五章	Synthetic Femur	骨头玩具	离开丽萨的公寓后，在仓库的办公室里进入大仓库的门旁的打印机里。
	Memories Undeveloped	胶卷	在购物中心的宠物商店，柜台旁边的笼子里。
	My Flying Lizard	玩具	玩具商店，打开一个小的保险柜，缓慢转动旋钮直到听到“哒”的一声后扳动把手打开。
	The Modern Prometheus	佛兰肯斯坦的怪物模型	在购物中心电影院的大厅里，操作抓娃娃机取得（按→和↑两个按钮即可自动抓取）。
	We, Ouroboros	戒指	在上典当铺二楼前，进入小房间打开蓝色小盒子。
第六章	Poetry as Precise as Geometry	笔	在约翰的车里，打开下方的小柜。
	Happy Bond	手镯	在下水道的一个岔路上，拔出鱼嘴的钩子。
	Memories Untaken	照相机	在进入纪念品商店（Souvenir Shop）之前取得，香烟店（The Indian Runner）前面的一个木头人像抱着的小盒子里。
	A Beacon, a Key	灯塔钥匙链	纪念品商店，打开柜台的滑动门，拽出托盘。
	Your Diamond Heart	钻石戒指	纪念品商店之后，Sanford St. 西边，将望远镜对准远方的灯塔，让灯塔的光明亮。要在进入Annie's Bar之前取得。
	The Dragon	龙玩具	游乐场正门前，街上的长椅上的小盒子里。
	Eve	女人肖像挂饰	游乐场，玩老虎机，拉下红色拉杆3次后会中奖，奖品就是它了。
第七章	Adam	哈利肖像挂饰	在诊所接待室的角落。

全电话号码一览

555-9400 — Alchemilla Hospital	555-4663 — Home	311 — Silent Hill Customer Service
555-0207 — Bedrock Security	555-7243 — How Am I Driving?	555-2212 — Southside Salvage
555-3800 — Bodkin Insurance	555-7872 — HR Admin	555-3474 — State Dept. of Natural Resources
555-3411 — Bridge Control	411 — Information	555-8733 — State Forestry Dept.
555-3900 — Brodie Insurance	220-8330 — Konami Customer Support	555-7669 — State Water & Sewer Authority
555-9300 — Brookhaven Hospital	555-3253 — Lakeside Amusement Park	555-7588 — Tammy
555-5477 — The Cathouse	555-2502 — Lakeview Hotel	555-1212 — Time
555-3663 — Cine-Fone	555-3323 — Lisa	555-6255 — Toluca Mall
555-5253 — Conservation Police	555-5678 — Lost Children	555-8665 — Tookie
555-7659 — Country Weather Service	555-3587 — Michelle	555-0719 — Towing
555-2925 — Cybil	555-5122 — Midwich High	555-7325 — Toy Recall
555-7399 — Dahlia 1	555-5464 — Mr. Gordon	555-3825 — United Fruitcake Outlet
555-8432 — Dahlia 2	555-4139 — Nightingale Apts. Super	555-6649 — Waitress Want Ad
555-5612 — Eastway Gas	555-6358 — Police Department	555-2628 — Water Tours
511 — Emergency Services	555-4340 — Riverside Motel	555-6328 — Wonderland Burger
555-4241 — Fir Tree Garage	555-7857 — School Magazine	555-6128 — Woodland Properties

游戏进行时 IT'S GAMING

实用主义至上

本期主持：脆薯条



最近周围玩《机动战士高达 高达对高达NEXT PLUS》的人真是越来越多了，可想而知联机的魅力真是无穷大啊。本期进行时就给各位带来一些游戏中的实用心得，无论是喜欢和别人对战的玩家，还是乐意与别人合作的玩家，都能找到一些实用的小窍门。

另外，《女皇之刃 螺旋混沌》可以说是一款非常类似于《机战》的游戏，对游戏中那些御姐有爱的同学可不要错过了哦。上期开设的“奖杯成列室”是否迎合了各位“奖杯饭”的胃口呢？当然，“成就饭”们也不要着急，本期就为您带来由纱迦主持的“成就进行时”。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

机动战士高达 高达对高达NEXT PLUS

原名	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNext Plus
机种	PSP
类型	动作

对战的号角再次吹响！



levelup.cn Lezardsnake

《高达对高达NEXT PLUS》继上作的成功后又一次登陆PSP平台，作为高达FANS和VSFANS来说真是一件幸事啊。本作内容之丰富令人惊艳，对比上作可以用倍数来形容，“PLUS模式”的加入更是丰富了掌机玩家的个人游戏体验，绝对是高达FANS今年不可错过的大作。

特殊操作和技巧

特殊射击	射击+跳跃。很多机体独特的特殊武器都属于特殊射击类，例如独角兽高达的毁灭模式，exia的trans am等。
蓄力攻击	有蓄力攻击的武器按下相应的攻击键按住不放直到屏幕上的蓄力管蓄满后松手即可。蓄力攻击多为一些机体著名的必杀技，比如飞翼零的双管炮，神高达的石破天惊拳。蓄力攻击虽然发动硬直大但是伤害也是非常可怕的。
援护攻击	□+△+R可以互换援护机体进行攻击，有次数限制。
防御	快速输入方向下和上，有盾的机体可以做出防御动作，在防御动作期间可以防御敌人攻击。如果敌机使用格斗攻击被防御住的话会有很长的有利时间进行反击，有时防御具有一发逆转的可能性。
跳跃	按叉键的时间长短决定跳跃的高度，直到bd槽消耗完毕都可以停留在空中。控制跳跃时间达到落地时间的调整和空中回避可以有效的防治敌人抓自己的硬直时间进行攻击。
step	回避技巧之一，快速输入同一方向键两次将向这个方向快速移动一步，消耗一定bd槽。本作step并没有上作那么强悍的可以回避一切攻击了，而且不可以向同一方向连续快速step了，需要谨慎使用。
飞行(boostdash)	快速按两下跳跃键，第二次按下跳跃键时按住可以让机体进行空中飞行直到bd槽消耗完毕。飞行时最好不要耗光bd槽落地，留一小段够使用nextdash（后文有述）的量可以为敌人抓自己落地上一道保险。
变形	部分可变机体可以变形，方法为按住跳跃键同时快速输入相同方向键两次。本作新系统的加入使变形不在像上作一样实用，一击脱离战术不再明显有效。
nextdash（简称nd）	本作核心系统，快速输入两次跳跃键可以取消攻击动作和硬直进行回避和连续攻击。本作基本的攻击回避战术都是围绕nd系统展开的。如何利用nd系统在有限时间内打出高伤害连续技是本作研究的最大课题之一。
射击combo	连续射击使敌人倒地。nd系统的存在使射击combo更容易形成，不再需要研究哪些射击武器是可以连续射击的，用同样的射击武器在nd系统的帮助下射击三次敌人就能使敌人倒地。以最普通的光枪来说就是射击命中—nd—射击命中—射击命中—敌人倒地。

游戏心得

由于是街机移植掌机的游戏，有些操作比较困难，尤其是一些组合键的操作上。笔者在这里说说自己一些操作习惯也许能帮助一些在操作上比较烦心的玩家吧。

□键	格斗+跳跃（特殊格斗）
△键	格斗
×键	跳跃
○键	锁定目标更换
L键	gourd防御
R键	射击

这种操作设置主要是方便射击蓄力的时候正常的移动和格斗，射击设置到R键上可以方便的使用组合键，并不影响蓄力时候的操作，空出来的L键作为防御的快捷键也能让激烈对战时有效快速的用出防御。

再来说说“nd系统”，作为本作的核心系统可以说是对战中必须掌握的一环，想形成大伤害的连续攻击必须熟练使用本系统，笔者举一例来为各位刚上手的玩家抛砖引玉了。

00高达在普通模式下的后格斗是飞出去的光剑，击中目标后敌人倒地不能形成连续技，但是在nd系统的帮助下后格斗击中敌人瞬间发动nd前冲取消攻击硬直后就可以再次使用其他任意攻击技了，这样就形成了连续技。

如何活用nd系统将是对战中成败的关键。

本作关卡中新加入的大型MA让许多新玩家很头疼，其实大型MA的弱点也很多，速度慢、体型大。面对大型MA的时候多利用单发大威力武器如蓄力技，边打边躲，像超能力高达和奎曼撒等大型机体在两发蓄力大威力攻击下基本都会倒地。MA的大部分武器虽然威力大，但是射速缺不一定快，不但好躲而且好防，多多利用防御可以事半功倍。MA毕竟皮厚皮厚如果使用的是格斗机器再MA出现之前只能尽量让自己少费血然后和MA死拼。



个人推荐的上手机体

飞翼零式（非custom）

本人认为是3000机最容易上手的机器，射击武器单发威力高，一枪倒地不用nd进行combo，特殊射击发射速度较快而且末端还带气浪，射击能力再3000机中绝对首屈一指，抓住敌人的一个硬直就可以轻易创造大伤害，而且格斗也不能算弱，空中横格斗配合nd关键时刻也拿得出手。

RX-78-2高达

作为元祖高达和上作一样，依然属于2000中的万能机，属于上手十分容易的入门机器，射击、格斗都比较平均。此机我认为最适合新手玩家练习简单nd连击用，光枪射击命中后nd接格斗攻击很容易实现，蓄力射击速度快、威力大，抓落地效果出色。

00高达

作为PSP隐藏机，笔者认为实力极为强大，两种模式可以切换，两种模式下发动trans am都有特殊武器而且威力巨大，各种nd连击丰富多彩，射击武器也算中规中矩，光枪连射配合诱导导弹也是效果不俗。蓄力射击更是速度快硬直小，近距离还是散弹发射。“三红”后还能量子化，各方面都极其强悍的万能机。



人人都说电影改编游戏是劣作，其实动漫改编游戏才是真正的劣作，尤其是根据日本动漫改编而来的游戏。每年除了由国民级作品改编的少数精品外，其他的作品从游戏角度来说素质都低得可以。造成这一根源的原因自然在于厂商自身，在厂商看来这种游戏就是赚FANS钱的，不管做多烂都不乏人捧场，以这种心态来开发游戏自然不可能好到哪里去。相比之下《女皇之刃　螺旋混沌》的原作尽管不算什么高雅之作，但至少游戏素质是绝对超乎想象的。尤其是在缺乏《机战》的2009年，这款“姬战”的出现也算是弥补了些许遗憾。

女皇之刃　螺旋混沌

爆衣非我愿，只因游戏佳！

原名 クイーンズブレイド　スパイラルカオス

机种 PSP　**类型** 策略角色扮演

选择路线	最终加入的隐藏角色	能取得的换装	结局类型
レイナを探す → ドラゴンを追う → 地上へ归る	イルマ	レイナ	レイナ
レイナを探す → ドラゴンを追う → 冥界へ进む	イルマ、エリナ、アイリ	レイナ	ユーミル
レイナを探す → ニクスを追う → 地上へ归る	—	レイナ	レイナ
レイナを探す → ニクスを追う → 冥界へ进む	エリナ、アイリ	レイナ	ナナエル
トモエを探す → ドラゴンを追う → 地上へ归る	イルマ	ユーミル	ユーミル
トモエを探す → ドラゴンを追う → 冥界へ进む	イルマ、エリナ、アイリ	ユーミル	ユーミル
トモエを探す → ニクスを追う → 地上へ归る	—	ナナエル	ナナエル
トモエを探す → ニクスを追う → 冥界へ进む	エリナ、アイリ	ナナエル	ナナエル

全分支解说

本作的流程中共有3处分支，均为2选1。分支选择在本作里是相当重要的事情，它关系到3个角色的换装、3个隐藏角色的去留以及最后的3个结局。具体请参见左表。

关于隐藏角色：エリナ和アイリ在加入后，如果与其他角色的友好度之和过低的话，仍会在特定话数永远离队。

关于换装：原创女主人公キュート的换装是必定入手的，其他3名角色则是路线限定。

关于结局：如果打出全部3个结局，那么在通关后会追加两个隐藏关卡。最快也得通关三遍才能看到隐藏关卡。

多周目继承

本作的继承比较厚道。二周目可以继承的东西有：已学会的招式、已入手的换装、已捕获的怪物同伴（包括名字）、已入手的宝石，此外还可以获得所有道具，但每种只有1个。

而从三周目开始，除了二周目的那些之外，还可以继承所有角色的等级和能力（包括武器部位改造等级和用道具增加的数值）以及各角色之间的友好度。

部位破坏



部位破坏是本作的关键系统。在本作中除了传统的将HP削减为0的战法之外，将敌人的全部位破坏也可以令敌人撤退，这种方法被称为PERFECT KNOCK DOWN，获得的经验值要更高一些。另外打败女性敌人时会有特写画面，共有3种变化，分别是将敌人的HP打为0、破坏敌人的全部位、一次战斗中将敌人的HP打为0且破坏全部位。

在成功破坏敌人的任意部位后，会出现一次奖励攻击的机会，攻击方式由玩家用十字键加LR键来选择。奖励攻击不会攻击敌人的HP，只会打掉部位HP，而且必定命中，是专门用来破坏部位的。奖励攻击必须在开启战斗动画时由玩家手动输入，电脑不会发动，活用奖励攻击可以轻松达成破坏敌人的全部位。

捕获



在游戏中我们会经常看到一些头上有发光标记的怪物敌人，这种敌人可以通过捕获成为我们的同伴。捕获的方法是用原创男主人公ジャン将这种敌人的全部位破坏，注意只需要最后一击由他完成即可，之前可以由其他人完成。捕获的怪物可以用ジャン的特殊指令召唤出来，不过每场战斗只能召唤3个。

可以捕获的敌人分为3大类，每一类又有3种形态，下面介绍几个推荐捕获的对象。

ハーピー：最早登场的捕获对象，美属性。特技“飞行”能令移动力+3，捕获一个用来开宝箱是很有必要的。

鬼蜘蛛：特技“暗隠れ”极其强力，效果是一回合里必闪，同时会吸引敌人主动进攻。负面特技“SP消费无し”更是无耻之极。

ティラノ：特技“シャウト”的作用为两回合内身边两格内的敌人攻击力下降，此技一用，不管多强的敌人也变得有如小鸡般无力，牛就一个字！

其他心得

1. 本作的人物加点无非就是两种。一种是主要加攻击和命中，这样到了后期可确保在属性相克的情况下一击必杀；另一种是回避优先。回避高了之后慢慢磨也能磨死敌人。两种投资方法可结合角色特点来使用，不过男主人公还是推荐先加攻击命中，以方便抓人。

2. 本作有很多逆天的技能，最推荐的是ナイトソウル（トモエ路线第6话破坏ハーピー的胸部后入手）附加的パライズプラス，效果为两回合的攻击有30%几率令敌人麻痹，在S/L大法的配合下这30%完全可视为100%。中了麻痹后的敌人不但不能还手，而且不能回避，完全任你鱼肉。

3. 同时按下L、R、START可以快速复位，不过遗憾的是不能像《机战》那样快速读取中断记录。不过R+○快速阅读、R+START跳过剧情的设定还是有的。



上期开了奖杯进行时，成就犯们自然不肯落后。虽然前段时间的BAN硬盘事件让很多成就犯丧失了斗志，但随后出现的解BAN又让大家重燃希望。这期成就进行时本来也想分为两个部分，但因为篇幅有限，不得不删掉小知识性质的内容只能以后再补了。

成就进行时

《游魂》全成就攻略

ましろ结局
そりゃ仆もできれば离れたくないけど
バイクを置きに行く
それはもちろん兴味あるよ
春から乐しみだね
大人らしくイエスで返す
そこまで轻い话なのかなあ…
（此处存档，记为SAVE 1）
ましろは本当にやっていけるのか？
（此处存档，记为SAVE 2）
求爱を受け入れる

アメリ结局
（读取SAVE 2）
拒绝する
ゆみな结局
（读取SAVE 1）
ゆみなちゃん、こんなところに入学したのか…
拒绝する
美冬结局
（读取SAVE 1）
如月さんってここの　代なんだよな。凄いな。
拒绝する

这是一个发售于2009年11月5日的X360游戏，全名是《タユタマ　-Kiss on my Deity-》，游戏类型是文字冒险，或者称之为美少女游戏，设置好之后大概4个小时就能拿齐全成就。全成就概括起来就是：全CG、全结局、使用REC模式。其实全CG和全结局是一回事，只是不能把アニメーション设为オフ，否则会错过一些CG。下面就为大家揭载全结局达成方法，为节省篇幅，下文只列出正确选择。

OK，全结局达成后，再回标题画面选择追加剧本。追加剧本没有分支，从头到尾全部看完即可大功告成。顺便说一句，别看分支这么少，其实游戏的剧情长得可怕。另外此作前几年出过动画（抱歉不记得是哪一年的了），大家不妨找来看看，这样拿成就时心里也好受一点。（汗）

借着"TVGAME 大赏"的春风，近期收到众多读者的来信，大家专门指出了"软硬兼施"栏目报价过于频繁，缺乏硬件专题知识的缺陷。君不知，硬件科普栏目内容深了，有读者抱怨看不懂，浅了又有人说没有技术含量，实在是左右为难。最终决定：如果有适合的硬件科普文章优先上，对"市场风向标"进行灵活调整，如果出刊周期内价格变化不大，就补充其他实用内容以满足读者需求。

避免消费陷阱，教你如何自行更换Wii的光驱主板

家用机市场里，Wii的全球销量一直遥遥领先，即便是在今年，Wii也在日本的圣诞商战当周里以PS3的两倍销量雄踞主机销售榜榜首，可见Wii的畅销程度至今尚未衰退，当然，在国内的家用机市场里，除了X360之外，Wii也稳坐第二大家用机的交椅，而且随着农历新年的到来，相信还会有更多玩家被Wii的低廉售价所吸引而加入到任天堂的体感世界中来。虽然Wii的风头正劲，但是任天堂在近一阶段的频繁升级和硬件改进令Wii的破解有些举步维艰，目前市场上新版的Wii主机基本都只能通过更换光驱主板的方式来进行破解，原先简单的软刷直读破解方法已经一去不复返了，而对于更换光驱主板，相信对于玩家来说都是一个不敢轻易尝试的技术活，不过本期的"软硬兼施"就要教大家来如何更换Wii的光驱主板，这一方面是让部分动手能力强的玩家可以自己购买新主机进行破解，因为目前市场上有不少JS都使用二手的光驱主板来进行破解，虽然破解后的使用效果没什么区别，但是使用的寿命肯定无法保证，而且JS使用二手的光驱主板还是会谋取不少利润的。而另一方面，对于不敢亲自动手的玩家们，这一部分内容也可以作为购买Wii主机时的参考资料，在了解该主机是不是真的需要更换光驱主板才能破解的同时也知道如何更换光驱主板，以此来监督那些以现买现换为名进行销售的商家们，不过因为是手工更换，主机使用的安全性上就难免会存在一定风险，并且所更换上去的光驱来路大多不明，所以建议想要使用光驱来玩游戏的玩家，最好还是亲自动手来的可靠一些。

更换须知

因为只有新版本的Wii主机才使用了新型号的光驱主板，而对于那些老型号的机器来说，一般是不需要更换光驱主板进行破解的，那么这些需要更换底板的新主机有什么辨别方式么？这里最简单的办法就是查看主机编号：

● 对于LKM1063以下编号的Wii主机，其使用的均是没有加锁的老版型号光驱，这些主机在软刷后均可正常使用；

● 对于编号为LKM1063这部分Wii主机，其一部分是采用了新版光驱，另一部分则依旧延续使用老光驱，所以这部分主机不能完全确定需不需要更换光驱主板；

● 对于LKM1064或1064以上编号的Wii主机，可以肯定是需要更换光驱主板的主机，这些主机在刷机后进行读盘会出现DVD读取错误（xxx）的提示，无法正常游戏，只有在更换了光驱主板后才能正常使用，这部分主机为新版加锁光驱。

Tips 因为汇率的关系，目前市场里销售的的大部分Wii均为韩版主机，所以文中介绍的主机编号也以统一以韩版为准，即开头为LKM的主机编号。

拆解外壳

想要更换光驱主板，第一步自然是先把主机拆开，不过对于动手能力弱的玩家，本刊不建议自行操作，如因更换光驱主板造成主机的损坏，本刊概不负责，特此声明。

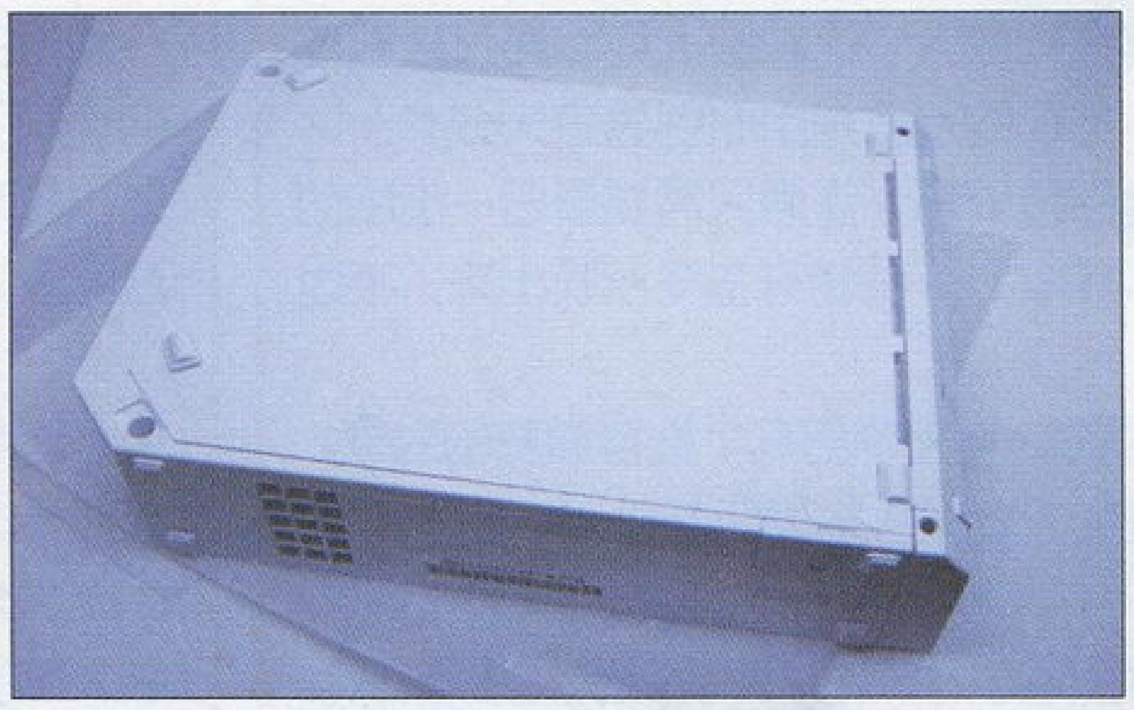
● **所需工具：** 十字型螺丝刀、Y字型螺丝刀、小刀、电烙铁



1. 先打开主机上端的NGC手柄插槽及记录卡的保护盖，拧开图中的标示的螺丝，取下黑色的光驱挡板。



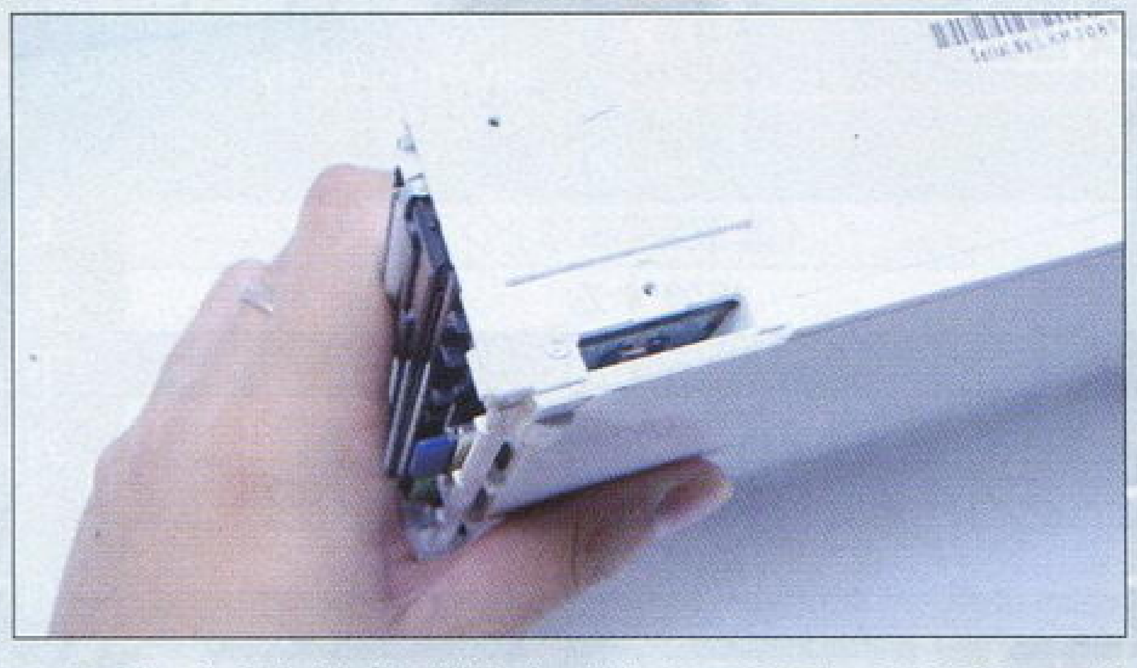
2. 拧开黑色光驱挡板下的几枚螺丝，注意这里需要使用Y字型螺丝刀。



3. 将主机平躺放置在桌面，带有胶垫的左侧朝上，用小刀卸下机身后侧的两个胶垫，对于前面的白色方块贴纸，玩家可以用小刀轻轻挑起，然后拧下相应部位的螺丝。

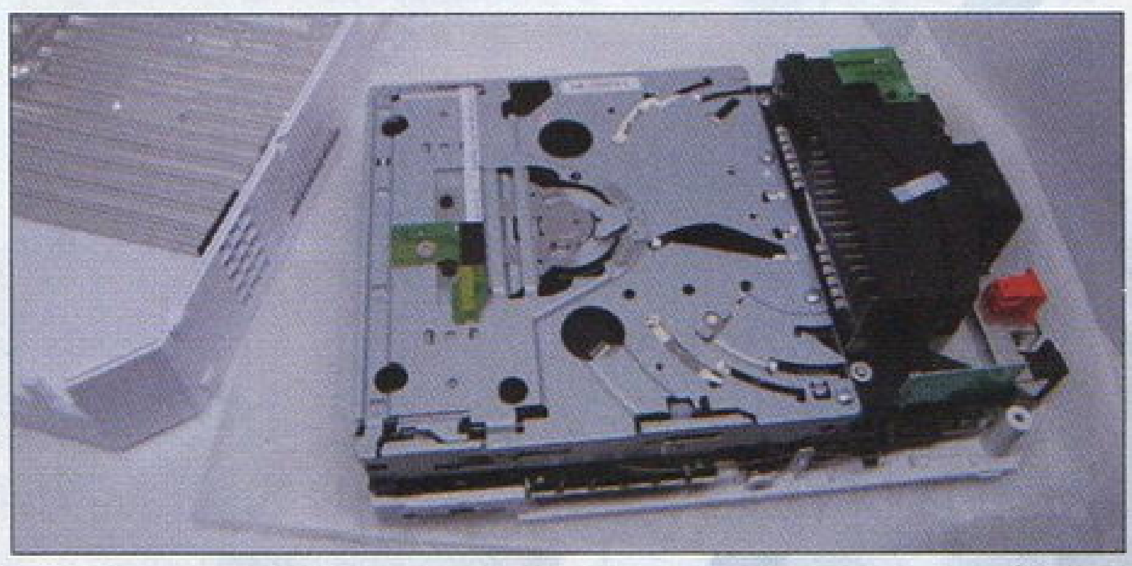


4. 下面转到Wii主机的底部，同样先用小刀撬开胶垫，并挑起白色方块贴纸，然后拧开里面的螺丝。

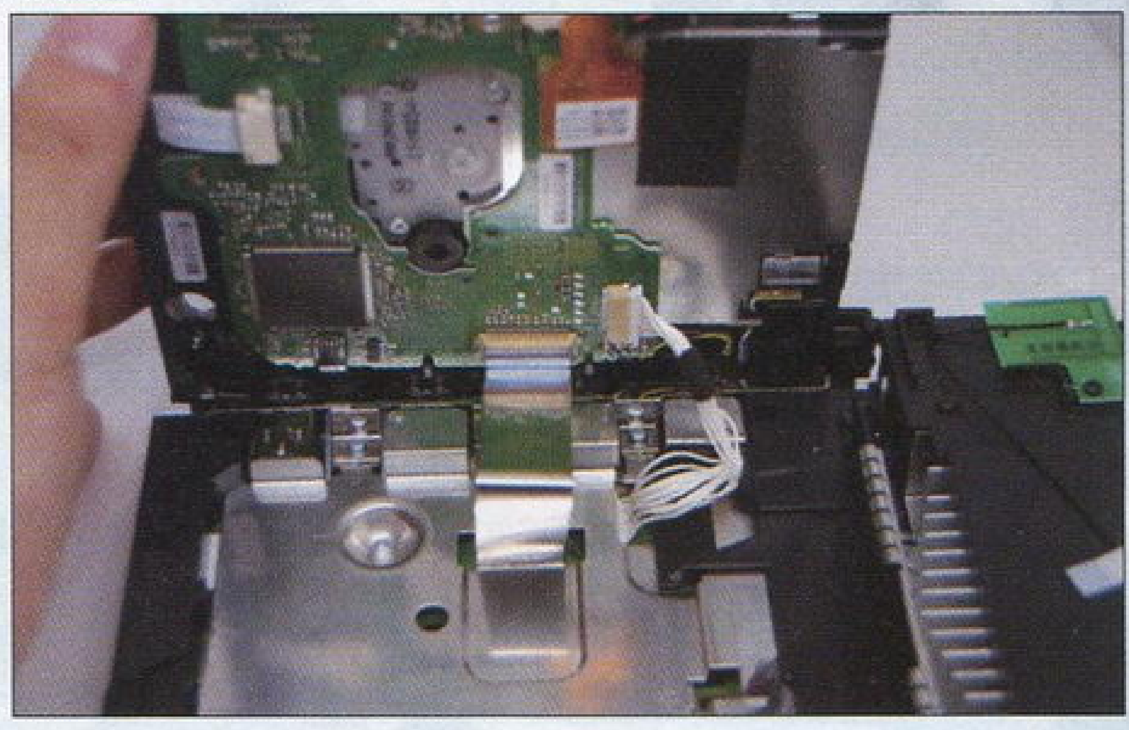


5. 最后取出底部的左侧的纽扣电池，卸下最后一颗螺丝。至今Wii主机的外部螺丝就算全部拆解完成了。下面轻轻把Wii主机的前面板和机身分离，注意还要从机身连接处把连接机身与前面板之间的导线拔出。

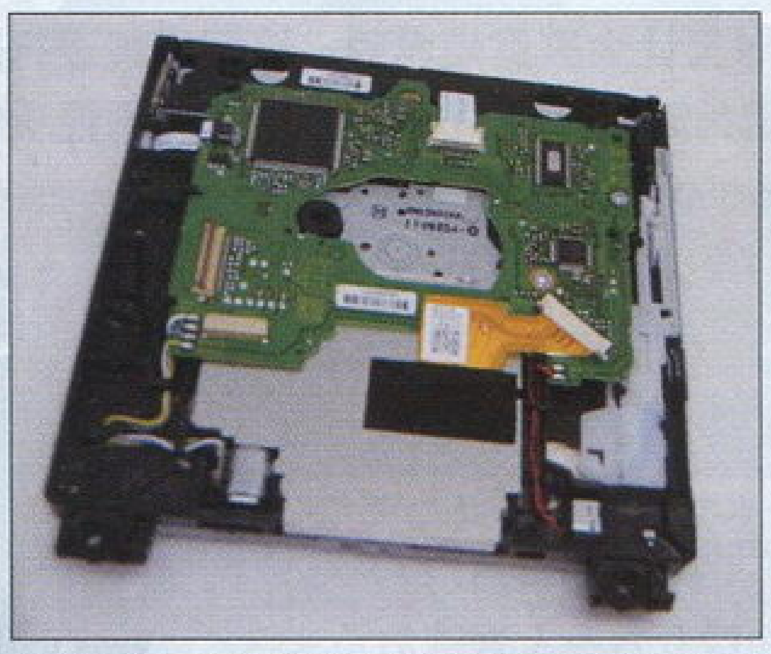
更换光驱



1. 现在把Wii主机的机身上盖（连同内部金属散热壳）与下盖进行分离。



2. 拧开上图所示光驱位置的所有螺丝。之后将Wii的主板部分和光驱部分翻离，注意翻开时要先取下光驱连到主板上的两条排线。



3. 进行到这部分时要注意，如果你的之前购买的是一个完整可替换的光驱，那么直接把原光驱拆下来，再把手里可以读破解镜像的新光驱装回去就可以了，如果是只有光驱主板，那么根据图中提示的取下排线，并用电烙铁把相应的导线从光驱主板上焊解下来，然后再用反用刚才拆解时的步骤将现有的光驱主板焊接回去，注意导线焊接的排列顺序不要一定搞错，否则就是大问题了。

左侧	右侧
白	棕
蓝	
灰	红
黄	

进行到此部，更换光驱主板的步骤就大体完成了，现在再安装刚才的步骤把主机装回去就好就可以了，当然这也是耐心活，进行到这里时一定要沉住气，毕竟自己离胜利已经一步之遥了。

软刷指南

当你把主机完全还原好后，光驱主板的安装工作就算全部完成了，不过现在开机还暂时不能直接玩破解游戏，我们还需要软刷。在讲解软刷之前，先来复习一下必备的理论常识。

什么是IOS

提到Wii的破解，就不能不说到IOS。这里可能不少玩家会误以为IOS和ISO是一个东西，其实不然。ISO的英文原意是Input Output System，它是一种微内核结构，其代表着Wii主机的固件底层模块系统，这里有点类似于电脑上的DLL文件。ISO最主要的作用是帮助主机支持新的周边外设，或是新的游戏镜像。打个比方来说，你可能会因为想玩到某个游戏而按照该游戏光盘提供的系统补丁进行升级，但是升级后你却并未看到主机系统版本号的变化，但游戏却能顺利支持了，其实这里光盘提供的升级并不是所谓的主机版本升级，而仅仅是一个普通的IOS补丁集合包，这就等同于你在使用电脑时利用Windows Updates进行系统更新，但是Windows XP不一定会从SP2服务包直接变更为SP3服务包一样。

对于IOS来说，我们常见的一般有两种，一种是普通的IOS，也就是官方的IOS，像是上面提到的游戏光盘升级指的就是这种IOS。此外，还有一种IOS被叫做cIOS，它是custom IOS的简称，即自制IOS，这种IOS是在官方IOS的基础上修改而来的，例如IOS36是破解操作系统的核心，但官方的新版IOS36删除了一些相关的破解漏洞，令主机无法运行自制程序，而这时你既想让主机升级到最新的IOS支持新的功能，又想保证漏洞不被屏蔽，就需要借助到修改过的cIOS36了。

什么是SysMenu

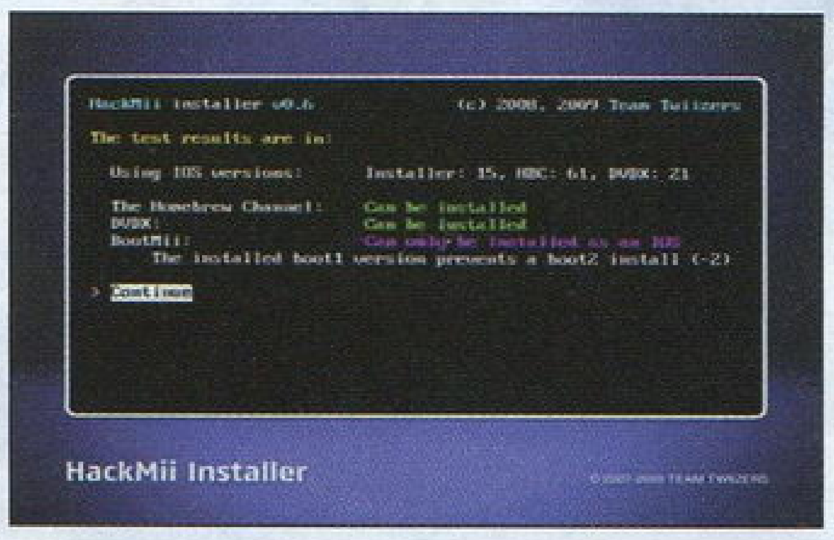
除了IOS之外，Wii还有被命名为“SysMenu”的系统界面，它其实指的就是我们平时能够看得见的系统版本号，像是我们平时在主机设置界面显示的3.2U、4.1K都是SysMenu的版本号。IOS与SysMenu是对应存在的，要想安装最新版本的SysMenu就必须先把IOS升级到最新的版本，否则主机就将出现故障了。

在了解到如上的内容之后我们就可以开始进行软刷操作了，软刷前需要准备的工具和软件是：SD卡、官方菜单破解工具BannerBomb、自制软件频道The Homebrew Channel、软直读程序SoftChip和WAD管理工具Wad Manager，这里除了SD卡之外，其余的软件都可以在网络中找到，软件的使用方法都比较简单，基本都是解压后直接拷贝到SD卡中，使用官方菜单破解工具的时候也只要保证SD卡的根目录下有boot.dol就可以了，更具体的使用方法这里限于篇幅就不再赘述了。

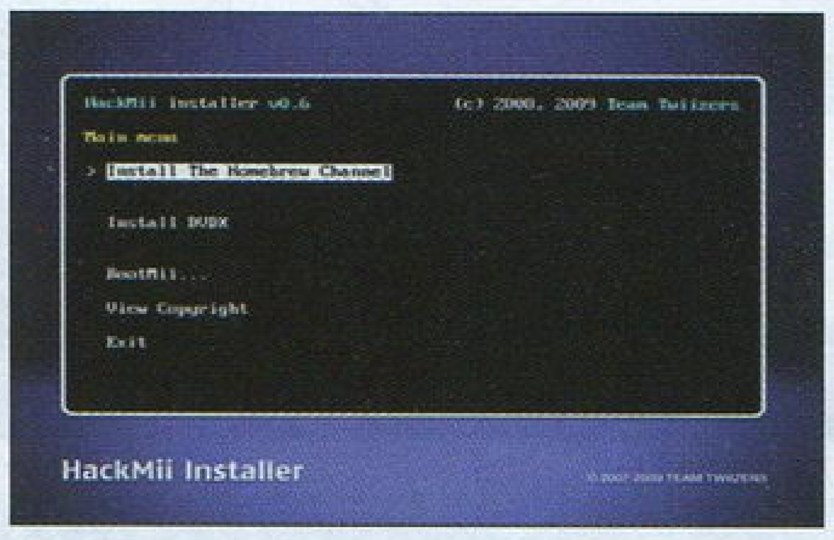


1. 把几款所需的软件都拷贝到SD卡里后，就可以把SD卡插到Wii主机中，然后点击Wii主菜单左下角的圆形“Wii”按钮进入设置菜单，然后进入右侧的大方块按钮进入到内容管理菜单，接着再接着左侧的大方块按钮，进入到频道管理菜单。这时点击左上角的“SD”资源切换选项页，进入SD卡频道管理菜单，在弹出的窗口中点击左侧的按钮进行读取，这时将系统漏洞就会被自动激活，我们也会由BannerBomb启动进入到Hackmii程序。

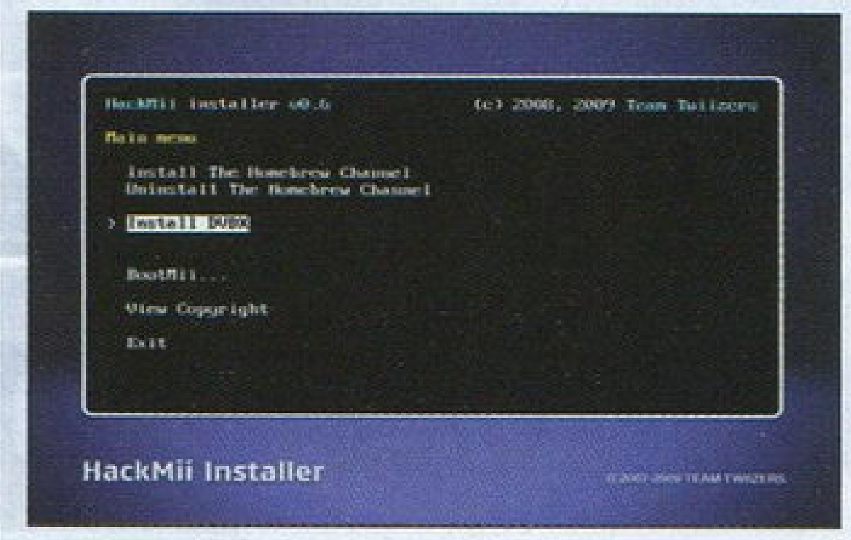
Tips BannerBomb v1版程序支持4.0系统，v2版则只支持4.2系统，如非上述系统的玩家请先升级到该系统进行软刷，否则BannerBomb软件会没有效果。



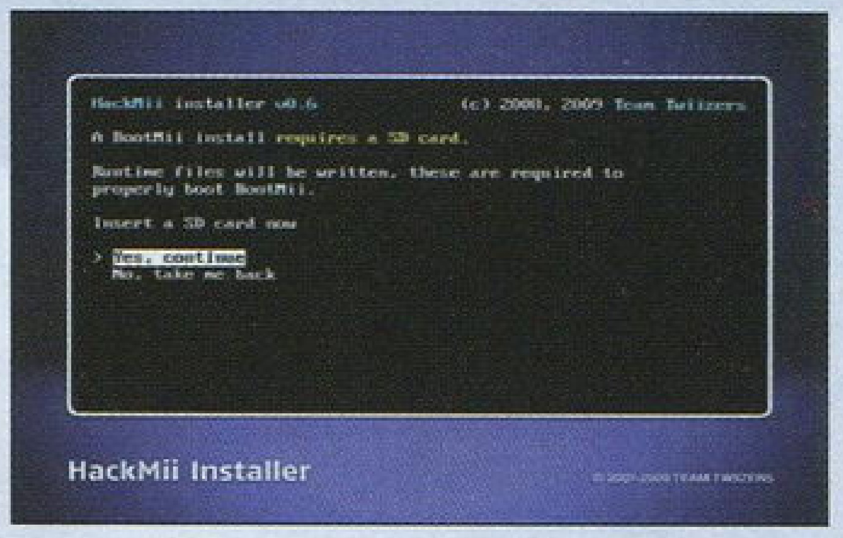
2. 在警示画面稍等片刻，等画面下方出现“Press ① to contunue”的时候，按Wii手柄上的“1”键进入程序。软件开始安装前会自动检查主机能否正常使用该软件，如果是新主机（高于3.5系统的主机）的话，会看到BootMii那行用紫字提示“Can only be installed as IOS”，请无须担心，这是告诉我们当前这台主机只能以IOS方式来安装放变砖软件“BootMii”，直接按A键选择“Continue”进入下一步就可以了。一般来说需要更换光驱主板破解的主机主机是都能看到这行紫字的，要是没有，证明这台机器可就有问题了。



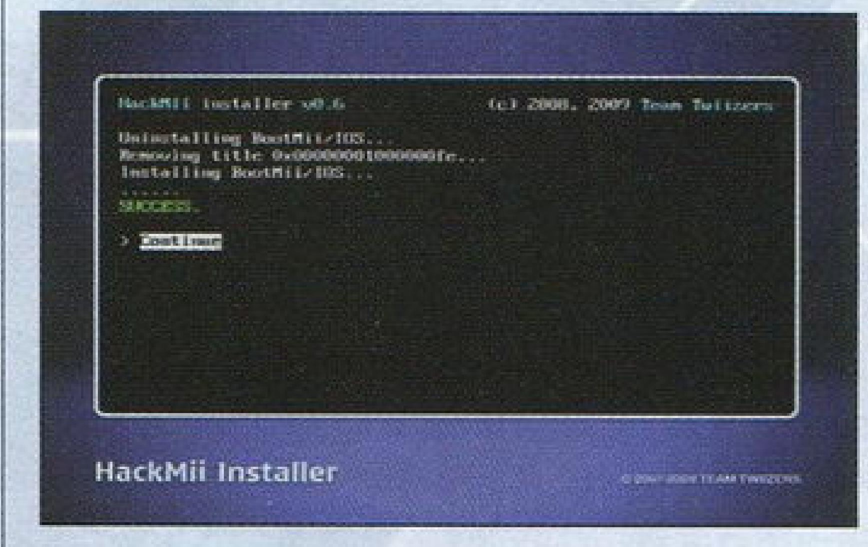
3. 现在把光标移动到“Install The Homebrew Channel”上，按A键确认，进入到下一步操作，准备安装自制软件频道“The Homebrew Channel”，也就是平时玩家所说的HBC。后面再接着选择“Yes，continue”–>“Continue”即可。



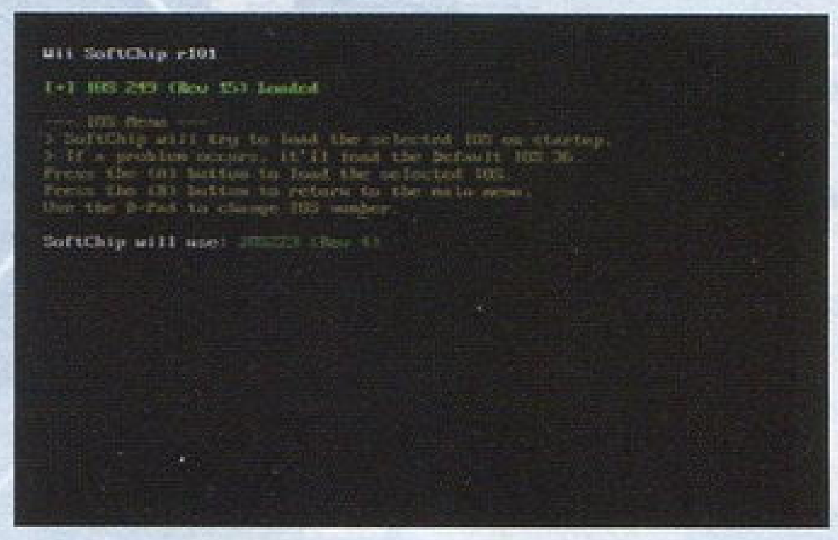
4. 完成之后玩家再把光标移动到“Install DVDX”，按A键安装DVDX插件。



5. 最后把光标移动到“BootMii”上，安装主机的防变砖软件“BootMii”，按A键进入下级菜单，选择第一项“Install BootMii as IOS”准备安装，安装前软件还会像你的SD卡里写入一些BootMii的相关数据，以用于将来恢复系统进行配置读取，这里选择“Yes，continue”就行了。



6. 现在就要正式向Wii主机的固件闪存内以ISO的形式安装BootMii软件了，安装完成后会显示绿色的“SUCCESS”，选择“Continue”继续就算完成了，最后从“Exit”选项中退出HackMii软件，返回Wii主菜单。



7. 现在就可以进入主菜单选择HBC进入到自制软件频道了，之后再进入已经拷贝到卡中的WAD管理工具Wad Manager，找到软直读SoftChipR10X.wad选择安装就算完成软刷过程了。最后进入Softchip，在开始的设置界面里，按Wii遥控器手柄上的+键，调出IOS选项菜单，然后按左右方向键进行调节，选择默认的IOS249即可玩到绝大部分的游戏了。

疑难游戏解析

《超级马里奥银河》： 需要将软件中的“Language”选项设置为“Japanese”。

《怪物猎人3》： 在软直读中将IOS设置为55或者223即可。

《新超级马里奥兄弟Wii》： 如果是老机器需要使用Wad Manager安装cios249_r15.wad，然后通过另一个读取工具“Neogamma R8 beta 15”直接运行光盘即可。如果是新买的机器那么只能在安装“cios249_r15.wad”后，通过“Configurable USB Loader”来运行USB硬盘上的镜像文件，软直读是无法运行这张游戏的D版的。因为缺少必要的IOS文件。

手感之王经典再现

北通“球王2（无线六轴震动版）”PS3手柄

包含物品：

1个	北通球王2（无线六轴震动版）
1个	配套2.4G无线接收器（PS3&PC两用）
1根	USB充电线（2米长）
1本	用户手册

产品特点：

零延迟无线手柄，六轴加速感应功能，内置锂电池。

产品说明：

1. 无线2.4G技术，零延迟操作，10米遥控距离，无延时与突然中断，传输信号稳定。
2. 六轴加速感应功能，全适应各种PS3需六轴感应操作的PS3赛车类、飞行类等各类游戏。通过无线2.4G技术，准确地传达到PS3主机。
3. 内置锂电池续航供电模块，非震动游戏手柄持续使用不低于40小时，结合配套2米长的USB充电线，即插即冲，无需中断游戏。
4. 模拟双震动效果，游戏真实细腻感官体验（PC电脑主机平台需安装对应驱动）
5. 经典PS3手柄外形架构，圆弧十字方向键，八方向定位精准，强化操作手感，防汗软胶与波浪槽防滑握把，提升手柄握感，全方位下压摇杆，360度精确摇杆操作。
6. L2/R2压感按键，在PS3主机平台上具有按键压力感应功能，根据按键压力区别，产生快慢轻重等不同按键效果。
7. 两段连发功能，根据玩家对不同类别游戏的按键需求，TURBO提供无需按键的全自动连发功能和即按键即连发的半自动连发功能
8. 隐形手柄电源开关，即开手柄即用，即关手柄即停，节能省电
9. 多平台使用，即可在PS3全系列主机平台上使用，也可在PC电脑主机平台上使用（需对应驱动）



专题导购 关注消费热点话题

圣恩传说	NBGI	角色扮演
Wii Tales of Graces		日版
预定2009年12月10日	1人	7329日元
无对应周边		对应玩家年龄：14岁以上

Tales of Graces

テイルズ オブ グレイセス

研究中心 RESEARCH CENTER

文 NEW_TYPE_D
编 脆薯条
美编 anubis

这次《圣恩传说》的隐藏要素还是很厚道的，而且各种依赖任务样样俱全，惟一艰难的地方就是全部称号的收集，而且这次称号不仅和能力挂钩，而且还和技・术挂钩。上期攻略由于页数有限，所以只挑了一些比较重要的分支，本期研究中心就为各位补全。另外，这次《圣恩传说》中存在非常严重的BUG问题，可以说是历来最严重的一个，NBGI你搞什么骗钱的DLC！有空赶紧给我出BUG补丁去！早知有那么多恶性的BUG存在的话，我真应该再扣它一分。

各种已知BUG情况

一个游戏有几个BUG非常正常，但本次《圣恩传说》的BUG极为严重，有几个还是非常恶性的BUG，所以还是拿出来和大家说明一下，有些BUG虽说笔者没有碰见过，但还是请各位小心为妙。

■一些称号BUG

读取穿着换装称号Master状态的存档，继承マスタリースキル（1500P）。流程进入青年期时，即使改变称号，服装也不会发生改变。例如继承阿斯贝尔穿着Master的“黑衣の断罪者”称号的存档，流程进入青年期时，即使改变称号，服装也不会发生改变。使用ベストカーパニスト之后，改变称号就会变回默认服装。该BUG对于想保留原有造型的人来说可以使用，对阿斯贝尔以外的角色无效。

■“アンマルチアの键”的BUG

二周目之后，继承ブック游戏时就无法入手“アンマルチアの键”。因此玩家就无法进入“砂に埋もれた遗迹”，影响以下要素。

无法入手“英雄の杖”，无法完成“黑衣の番人”

无法入手“孤独の魔导书”

无法发现ディスカバリ－和レーザー炮乙

无法获得帕斯卡尔的泳装称号“水中ダイバー”，但付费下载可以获得。

■对话BUG

二周目之后，为了回避“アンマルチアの键”的BUG而不继承ブック的话，就会发生Record的说话人数不会增加的BUG。

于是和帕斯卡尔的说话人数相对应的称号如果不在一周目时获得，那就无法再次取得。

■进行“称号引継ぎ”发生的BUG

在迷你游戏相关称号入手的

重点依赖任务

バロニア		
依赖	报酬	注解
骑士团の书类	1149SP、アイアンソード、阿斯贝尔称号“ヴィクトリアの教え子”	酒场中调查亮光取得
ウィンドル军史	1216SP 6080ガルド	东ラント街道的小屋与NPC对话取得
ウィンドル勋章	1284SP 6420ガルド、索菲武器ビアスクロー	オーレンの森废墟中与ビアス战斗后取得
音叉	1351SP、烧き鸟井、西莉亚专用防具琥珀の法衣和称号“ピアノ姫”	海边の洞窟中新出现的宝箱中获得

ラント		
依赖	报酬	注解
摘んだ花	1149SP、アイアンリスト	剧情自动取得
名无しの手纸	1216SP、6080ガルド	ラントの里山花圃前调查星星后取得
思い出のハンカチ	1284SP、6420ガルド、スミピヤーキ	バロニア道具屋前
船の模型	1351SP、6755ガルド 、阿斯贝尔称号“准骑士侯”	王都地下七年前发生悲剧的地方，调查废墟中的亮点

グレルサイド		
依赖	报酬	注解
ニンジン×5	1149SP、5745ガルド	グレルサイド旧街道探索点取得
绿の辉石	1216SP、6080ガルド	グレル旧街道与山贼反复对话后战斗取得
取引申请书	1351SP、6755ガルド	搜索坐标X：334.633 Y：180.499找到かめにん本部，与中央龟人对话获得

オル・レイユ		
依赖	报酬	注解
珍兽图监	1149SP、ルーンエッジ	ストラタ岩石砂漠与研究员对话取得
交易许可证	1216SP、6080ガルド、阿斯贝尔称号“ヒーロージュニア”	ラント二楼与母亲对话追加依赖，与オル・レイユ港口的ケリー对话，前往バロニア城与右侧走廊上的NPC对话取得
沈んだ积荷	1284SP、6420ガルド	オル・レイユ与港口船员对话剧情战斗后取得
放置された荷	1351SP、6755ガルド	未踏の砂漠调查星星剧情战斗后取得

セイブル・イゾレ		
依赖	报酬	注解
青の辉石	1149SP、ルーンクローク	セイブルイゾレ研究施设调查星星取得
调查レポート	1216SP、オムライス	オル・レイユ入口处调查星星剧情后取得
思い出の写真	1284SP、6420ガルド	バロニア民家中与大叔对话
别世界の证据	1351SP、6755ガルド	失事飞船右侧宝箱取得索菲专用防具白银の法衣，飞空艇搜索坐标X：381.555 Y：129.488，剧情战斗后取得

ユ・リベルテ		
依赖	报酬	注解
练磨道具	1149SP、ルーンナイフ、炼磨公房解锁	商业区与マーレン对话后追加依赖
形见のロケット	1216SP、6080ガルド、索菲称号“ソフイお娘样”	居住区与女仆对话后追加依赖，前往ストラタ砂漠西在遗迹方向附近找到
手书きの地图	1284SP、6420ガルド、素材ヒカリモーノ	斗技场20层攻破后奖品
苍海の像	1351SP、6755ガルド	搜索坐标X：2.836 Y：−308.583找到オズウェル家宝物库，里面一大堆宝箱中取得

斗技岛		
依赖	报酬	注解
常备药	1149SP、5745ガルド	斗技场10层敌人身上盗取
レクイエム	1216SP、6080ガルド	斗技场ノーマルクラスクリア攻破后追加
落し物のアンクレット	1284SP、6420ガルド	ザヴェート港与カルタ王对话，需要40枚以上魔法カルタ取得
英雄の杖	1351SP、6755ガルド	详见砂に埋もれた遗迹支线

ベラニック		
依赖	报酬	注解
スプーン	1149SP、バトルリスト	ベラニック民家出去后右侧的宝箱中花1000ガルド取得
スコップ	1216SP、エリクシール	フェンデル山岳トンネル冰树附近与小孩对话
ドリル	1284SP、オールディバイド	アンマルチアの里フーリエの部屋中调查抽屉取得
お姫样物语杰作选	1351SP、6755ガルド、马利克称号“名わき役”	参考支线攻略剧の公演

ザヴェート		
依赖	报酬	注解
武具の材料	1149SP、プラチナエッジ	ザヴェート山研究所方向调查宝箱剧情战斗后取得
ロックガガンの毛	1216SP、6080ガルド、马利克称号“デカイ男”	前往ストラタ大砂漠・东・兽ヶ崎，悬崖上调查出现选项，选择“……挑んでみる”后与ロックガガン战斗盗取（逃跑有效）。
ストラタラチェット	1284SP、バナナパイ、马利克取得称号“次期マスター候补”	ザヴェート港の船长对话选择“？？？？”，剧情战斗后取得
スパイの证据	1351SP、6755ガルド、帕斯卡尔称号“フェンデルの民”	政府塔电梯可前往地下区域了，B10F取得。B12F左侧被堵住的出口附近有个隐藏宝箱，取得膨胀の魔导书

アンマルチアの里		
依赖	报酬	注解
实验サンプル	1216SP、圣水の魔导书	帕斯卡尔の部屋调查星星后取得
ガウスの印监	1284SP、6420ガルド	研究所最底层出门右转剧情后调查木桶取得
カーツのペンダント	1351SP、6755ガルド、马利克称号“死ねない男”与专用防具深渊の黑衣	前往フェンデル冰山遗迹大红莲石所在地左走进入新区域，深处取得

テロスアステュ		
依赖	报酬	注解
驱动ユニット	1216SP、6080ガルド	コーネル研究施设地下1阶房间中调查星星取得
坏れたブローチ	1284SP、カニタマ	66号地区军事基地入口处调查星星取得
レコーダー	1351SP、6755ガルド、索菲称号“バージョン6.1”	世界の中心の孤岛右侧下楼左走，外围触发剧情

ねこにんの村		
依赖	报酬	注解
クリアしたで证	1149SP、5745ガルド、帕斯卡尔称号“论理ー娘”	完成アンマルチアの里的迷你游戏取得
水绢の生地	1216SP、6080ガルド、修拜特称号“现代风若者”	ストラタ砂漠遗迹大苍海石后方宝箱中
真珠の风糸	1284SP、6420ガルド、西莉亚称号“纯白の令娘”	バロニア城藏宝室中的宝箱
ふかひれ	1351SP、6755ガルド、帕斯卡尔专用防具朱莲の圣衣	スパリゾート泳池右侧捡到



隐藏要素

かくれんぼ

抵达フェデンル国境后，到ウォールブリッジ中央塔与女仆对话触发剧情，要找到所有的小孩。

1. 中央塔顶上与龟人对话取得コロッケ。南主塔 · 左顶层与士兵对话给他コロッケ，一旁箱子附近找到小孩。
2. 最北塔 · 右机关左侧找到第二个小孩。
3. 最北塔 · 左与士兵对话给他钱，北主塔 · 左底层左侧箱子旁找到第三个小孩。
4. 南主塔 · 右底层向南走廊处于士兵对话给他三个ライフボトル，走廊上找到第四个小孩。
5. 通过南主塔 · 右最底层前往最南塔底层与士兵对话触发剧情，两铺床中央找到第五个小孩。
6. 从北主塔 · 左底层向北前往最北塔 · 左底层与士兵反复对话他就会让开，门口找到第六个小孩。
7. 同上进入房间在大桶右后方找到第七个小孩。
8. 塔外龟车后面找到第八个小孩。

完成后西莉亚取得称号“かくれんぼ一将军”。





ロックガガン研究家

フェンデル高原与研究员对话后追加依赖。

前往ストラタ大砂漠 · 东 · 兽ヶ崎，悬崖上调查出现选项，选择“……挑んでみる”后与ロックガガン战斗。

应该算是游戏中最强的敌人了，如果只是为了完成依赖，那就趁机用具备盗窃能力的招式攻击，然后逃跑就可取得ロックガガンの毛。

ヘンな人たち

抵达フェデンル国境后，グレルサイト宿屋2楼与ジョー对话触发剧情，索菲取得称号“ヘブンガール”。

バロニア宿屋2楼与ジョー对话触发剧情，取得ハンバーか三个。

オル · レイユ宿屋前触发剧情，马利克取得称号“羽を生やす者”

セイブル · イゾレ宿屋附近触发剧情，取得三个ポークカレ。

ユ · リベルテ宿屋内触发剧情，取得武器バトルソード。

斗技场港口右侧船员旁触发剧情，取得三个うな重。

ベラニック宿屋舞台前触发剧情，取得バトルナイフ。

ザヴェート宿屋左侧房间触发剧情，修拜特取得称号“先前辈”。

アンマルチアの里宿屋旁触发剧情，取得みかんマフラ。

ラント领主馆一楼右侧客间触发剧情，取得是个マーボカレー和レクイエム。

情况下开始游戏，“グルーヴィーチャット”不会发生。二周目时即使触发了同样的关联事件也于事无补。因此，如果一周目不看完所有的Skit，索菲的称号“杂谈コンプリーター”就无法获得。

■道具屋贩卖品重复 BUG

继承了“スタンプカード”后开始游戏，在幼年期ラント道具屋中会有两个“ライス”的道具。如果都买的话，可以买到99个，之后再卖掉换钱，继续买到99个时就不用花钱了，同样在グレルサイド的武器屋里也有两个“スタンプ”，所以可以利用这点来骗钱。

■Wii 自动重启 BUG

2周目以后才会出现的BUG，如果前一周目把称号设定为“マスターするまで”的话，那么在下一周目时改变角色称号设定时会出现杂音，如果再把“マスターするまで”设定解除的话，会出现死机的情况，只要继承一下“マスタリースキル”就可以避免这样的情况。

■“拔刀解禁”的教学文 BUG

幼年期时索菲在花丛中加入后，把角色切换成她战斗一次，并且使用到バースト技，那么随后会出现关于阿斯贝尔的拔刀教学文。

■ロックガガン的 BUG

完成在ロックガガン体内的剧情后，回到岬处吹笛子有时会碰见无法再次进去的情况。

■迷你游戏“ショットキューブ”的对话无法发生 BUG

迷你游戏“ショットキューブ”一直用难度2通过的话，在アンマルチア族入手“论理ー娘”后，直到最后完成迷你游戏时，此时的对话“仆ならできる！”将无法发生。

■第5、第6个角色发生的 BUG

在世界の中心の孤岛与理查德一战后，索菲会因为受重伤而无法参加战斗，此时队伍中未上场的第5个角色会发生BUG。另外，与エメロード同行时，未上场的第5、第6个角色会自动减血，有时候还会自己战斗不能。由于这个BUG的关系，我方未能上场的两名角色都无法拿到经验，避免的方法只有不断打开菜单查看状态。

■一瞬间阿斯贝尔变回少年时期BUG

这个 BUG 没有什么危害性，只要去过ラント的守护风伯，然后登上猫人村的梯子，那么一瞬间阿斯贝尔就会退化……

■经验值、SP 值无法取得 BUG

装备了几个比较难练的称号后在战斗中取得一定的经验值和ボーナス SP 后，会出现无法继续取得的情况，SP 取得为 0，无法练满称号，经验则一直为 0，是个相当严重的 BUG，和巨大怪ロックガガン战斗时最容易发生。

■称号升级显示 BUG

像“ラストサムライ”这样需要比较多 SP 的称号，练到 5 级后会出现“称号名をマスターしました”这类表示，但实际上并没有练满。

■“美食の魔导书”和“满腹の魔导书”BUG

在食物袋中装备了“美食の魔导书”+“满腹の魔导书”，然后放入可以回复 HP50% 以上的药再加上具有苏生效果的料理，这样一来实行两次料理后就能让没有参加战斗的角色立刻气绝……

■敌人的发呆 BUG

只要让敌人倒地数次后，会出现敌人傻站着不反击的情况，利用这点可以打到 999HIT，对ロックガガ特别有效。但是ロックガガ的回避比较高，需要花很长时间。

■道具无法再次取得 BUG

像“×××のピース”这类掉落道具，如果一次性扔掉太多，那么将永远无法再从敌人身上获得了，最好的办法就是拿一个扔一个，不过貌似还是会出现这样的情况。

■秘奥义连发 BUG（阿斯贝尔限定）

这个 BUG 其实就和《宿命传说 2》中无限发秘奥义的原理差不多，不过《宿命传说 2》中无限发秘奥义只是运用了“SP 分与”这个漏洞，严格来说还不算 BUG。在战斗中，让阿斯贝尔发动 3 级秘奥义后，马上按住防御，然后同时按 B 键就可以继续放 1 级的秘奥义，算是个良性 BUG 吧……

实用技术 研究中心

大辉石の守护者

ラムダ茧攻破后去各国的大辉石前调查选第二项可与守护者对战。

大红莲龙的实力最强，尤其是其变态的攻击力，推荐最后再攻略。

上场队员推荐马利克，他的 A 技有很好的牵制作用，装备大翠绿龙掉落的龙系特殊效果武器能发挥更大的效果，万不得已还可使用战斗伤害半减的道具。



剧の公演

与ベラニック宿屋舞台后台的男子对话触发剧情，追加依赖。

五本お姫样物语杰作选分别在：

1. バロニア宿屋二楼抽屉里
2. ラント领主邸执务室的书架上
3. グレルサイド宿屋左边进入，走廊上的箱子里
4. ベラニック宿屋舞台后台的箱子中
5. ザヴェート龟商人附近民家内的抽屉中

全部取得后去宿屋交代任务。演剧结束马利克取得称号“名わき役”，再度返回舞台后台可触发一段 SKIT。

ねこにんの村

途中所有城镇的猫都喂一遍之后与任意地方的猫对话即可传送到ねこにんの村，但言语暂时不通。

ラムダ茧攻破后搜索坐标 X：332.000 Y：-382.000 找到猫好き爷さんの家取得ねこにんのふく以及猫语翻译装置ネコ－デック。之后再前往ねこにんの村就可以使用里面的设施了。

稻草人旁的密码箱密码是フォスリトス，取得アワーグラス，右上方宝箱取得魔法カルタ NO.40，调查广场的旋转木马取得发见物マタタビ。

形见の剑

バロニア骑士学校ヴィクドリア对话触发支线情节。

前往坐标 X334.633 Y180.499 かめにん本部，花 12 万购入アストンの剑。

来到バロニア城玉座之间与テール公爵对话，阿斯贝尔取得称号“受け継ぎし二代目”。

前往アンマルチアの里长の间触发剧情，（必须要在最终迷宫里找到アルゴ・イリス）取得阿斯贝尔武器エクスカリバー。

水着の盗难

搜索坐标 X：-367.196 Y：-159.583 找到スパリゾート。
调查大厅右侧装饰物取得发见物サンオイルスター。
与左侧女营业员对话触发剧情，西莉亚取得称号“セクシークイーン”。
离开时触发剧情，接下去可以分别在以下 6 个位置找到水着装

オル・レイユ	调查道具屋右边的坛子取得阿斯贝尔称号“ベストカーパニスト”。
砂に埋もれた遗迹	首个场景中与一个不移动的魔物交战取得帕斯卡尔称号“水中ダイバー”。
セイブル・イゾレ	调查道具屋柜台右侧花100000ガルド购入西莉亚称号“水边の天使”。
ユ・リベルテ	入口处与男子对话取得马利克称号“ライフセイバー”。
ストラタ砂漠遗迹	与下层最左侧的敌人战斗后获得的索菲称号“ねこ少女”。
ロックガガン体内	小屋四点钟方向与西瓜状敌人战斗后获得修拜特称号“ダブルメガネー”。





ソフィの种集め

西莉亚被绑架剧情结束后调查她家屋子前的花坛触发剧情，之后在世界各地收集种子。

ラントの里山	剧情取得
バロニア	市街地椅子旁
グレルサイド	沿街的绿化上
オル・レイユ	街道上
セイブル・イゾレ	道具屋右侧
ユ・リベルテ	オズウェル邸旁边
斗技岛	港口右下方
ベラニック	宿屋舞台后台
ザヴェート	宿屋二楼右边房间
アンマルチアの里	长の间右侧柱子后面
テロスアステュ	地下一层正前方楼梯中部
ねこにんの村	广场左侧

任意栽种 6 个取得魔法カルタ NO.24，栽满后索菲取得称号“花の母”。
一段时间过后去道具屋触发剧情取得メロン，道具店追加メロン销售。



砂に埋もれた遗迹

在バシス军事基地取得アンマルチアの键后，从未踏の砂漠进入。

里面的谜题构造与雪に闭ざされた遗迹相似，也是通过转动箭头装置引导电流通到门上解锁。

第二第三个解谜间要将地面上电流通过的轨道调整好，一些发黄的地面将电源接上后会出现宝箱或者强制杂兵战。

第四个解谜间电流分成了两种颜色，黄和蓝合并到一起后电流会变成紫色。当电流通过染色地面时，必须要与它的颜色对应，否则无法打开门。途中点亮左侧的镶图地面出现宝箱取得孤独の魔导书。门内找到探索点レーザー炮乙。

第五个解谜间比较复杂，电流有三种颜色，版面有7–7格之大，并且如果三种颜色重叠到一处地方时，所有箭头都强制归位。为避免误操作，强烈建议预留一条电流不动，把所有箭头调整好后再接通。（例：1–3右，1为竖排从下至上的位置，3为横排从左至右位置，右为箭头所要移动的方向）

预留红色电流：1–3右；1–4上；1–5右；1–6上；2–1右；2–2下；2–3上；2–4右；2–5下；2–6上；2–7右；3–1右；3–2左；3–3下；3–5上；3–6左；3–7右；4–1上；4–2右；4–3左；4–4下；4–5下；4–7下；5–1右；5–3上；5–4上；5–5右；5–6上；5–7右；6–1右；6–2下；6–3下；6–4下；6–5上；6–6上；6–7右；7–2上；7–3右；7–4左；7–6下。

完成以上工程后将红色电流接上即可打开大门。宝箱中取得贵重品英雄の杖。



病气の少女

ザヴェート港口方向入口处民房与里面生病的小孩对话触发剧情之后要反复送他玩具作为礼物。

もじくんぬいぐるみ	バロニア酒馆旁的宝箱中
のこぐるみ	ラント民家旁的宝箱中
インプぬいぐるみ	グレルサイド
バウルぬいぐるみ	ユ・リベルテ北门靠河的宝箱中
ブッシュベイビー	ベラニック民家里的宝箱中
エステルぬいぐるみ	合成ぬいぐるみ+皇帝家の纹章
王子ぬいぐるみ	合成ぬいぐるみ+奇妙な块
みずいろぐるみ	合成ぬいぐるみ+みずいろの危ない液体

合成用主要材料ぬいぐるみ可通过南バロニア街道发现点采集到的风船花の绵毛与腐食药合成后取得，危ない液体和皇帝家の纹章在オズウェル宝物库的宝箱中。

赠送七种后取得贵重品ララのメダル，索菲称号“ララのお友达”。

赠送九种后取得索菲武器テラペウェイン。

ヒュ-マノイドの最期

在テロスアステュ1F广场上与机器人对话，随后前往2F的记录区内触发剧情取得贵重品メモリーコア。前往コーネル研究施设地下2F，研究室附近的房间内触发剧情，要收集到以下道具，都需要合成来取得。

羽ばたける结晶×2	きれいな羽根+千切られたページ
生い茂る结晶×2	无名の实+千切られたページ
形无き结晶×2	レアメタル+危ない液体
固结する结晶×2	デンジャラス液体+粘土
造られし结晶×2	レアメタル+齿车
润いし结晶×2	コモンメタル+免罪の水

其中的多数材料都可在以往的发见物上采取，翻查一下ディスカバリー的资料很容易找到。危ない液体由漂浮着的敌人掉落，齿车由机械类敌人掉落，デンジャラス液体则由妖魔类敌人掉落。拿到所需的所有素材后回到コーネル研究施设触发剧情。帕斯卡尔取得称号“マッドアンマルチア”。

カルタ王

魔法カルタ除了流程的宝箱和其他一些分支的收集外，其余卡片均来自迷宫城镇外的连接通道，调查亮点有一定几率取得。根据收集率到ザヴェート港与大叔对话可换取奖品。

5	グレープグミ×3
10	マスタリーC
20	マスタリーEX
30	阿斯贝尔称号カルタコレクター
40	落し物のアンクレット
50	マスタリーG

迷你游戏

魔法カルタ（迷你游戏1）

10枚以上与セイブル・イゾレ的タルカ对话可进行纸牌游戏，每收集到十枚可增加一个难度。玩法是根据历代传说角色的台词来判断卡片。300PP难度很高，比较好的方法是利用HOME暂定，解除暂停的瞬间有几秒可以寻找卡片位置。完成后帕斯卡尔取得称号“女流カルター”。

ショットキューブ（迷你游戏2）

アンマルチアの里与好事家对话可进行游戏，完成条件是将冰块都射到场景中央填满正方形。总共12个问题全部完成后取得贵重品クリアしたで证。

斗技场黑衣の番人

斗技岛ノーマルクラス30层攻破后追加マスターズクラス，与ノーマル不同，30层要一次性打完，且每五层换一次队员，每名队员都得上场一次，并且战斗中不能使用道具。到达30层后与《重生传说》男主角ヴェイグ一对一的决斗，获胜后取得强者の证。

ノーマルクラス突破后，在追加新难度的同时，宿屋也增添了新的依赖。完成依赖后再去挑战マスターズクラス，30层将遇到与ヴェイグ、コハク、リアラ发生的团体战斗。交战中依旧是不能使用道具，所以要在保证队伍有足够生存能力的前提下再去挑战，胜利后取得霸者の证，阿斯贝尔取得称号“最强战士”。

隐藏迷宫ゾ-オンケイジ

通关后读取通关存档前往ラント领主邸发生剧情，之后地图上追加隐藏迷宫ゾーオンケイジ。

隐藏迷宫共十个区域，每区域两层，进入前都要在路口的装置上摆上对应价值的物品（与商店出售价格一致）。推荐的方法是选一些价值较高的武器，反复合成修炼武器等级，再参考资料本里性质倍率来提高物品价值。第10区域则要完成大辉石の守护者的支线后才可进入。

迷宫中画面左侧会显示目前迷宫中敌人的强化等级，随着时间的增加，数值也会增加。这直接影响了敌人的能力，通过调查迷宫内的敌弱体化装置可降25%，与敌人触发战斗可降8%，各层BOSS战前推荐将强化等级降低一些。

第10区域攻破后取得荣光の魔导书。

完成ゾーオンケイジ后再去打最终BOSS，其实力会得到很大的强化。

かめにん部长

搜索坐标X334.633 Y180.499找到かめにん本部与中央龟人对话获得依赖品取引申请书。

隐藏迷宫ゾーオンケイジ击败フロア4的ダークかめにん。

かめにん本部与中央龟人对话取得能随时随地到かめにん商店的道具かめにんの笛。





FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

文 纱迦 美编 忽悠悠

最终幻想XIII	Square Enix	角色扮演
PS3 ファイナルファンタジーXIII		日版
2009年12月17日	1人	8800日元
		对应玩家年龄：12岁以上



12月30日，本人以84小时的成绩拿到了本作的白金奖杯，这个成绩比《FF X》快了不少。这是不是说明本作的隐藏要素不够丰富呢？我认为不是。拿《FF X》来说，玩家很多时间都花在了将抓怪物上，如果没有这个环节，游戏时间会大幅减少。抓怪物有意思吗？当然有，不过每种抓十个就有点过了。再看看任务数量与本作相仿的《FF XII》，《FF XII》的任务目标很少有直接在某处等你去打的，玩家需要满足特定条件才能见到它们。而本作将任务进行了最大限度的简化，基本上都是走过去直接开打。个人认为这样的简化并没有错，毕竟节省的是我们自己的时间。

顺带一提的是，本文所针对的内容最快也要到第11章才能派上用场，纱迦的个人建议是通关后再来挑战游戏的隐藏要素，因为惟有通关才能开放晶球盘的最终形态。

全奖杯制霸之道

TROPHY

全奖杯列表

类别	奖杯名	取得方法
白金	究极への幻想	获得其他所有的奖杯。
铜	运命への斗志	第1章进行中自动获得。
铜	胁威への觉悟	第2章开始时自动获得。
铜	悲剧への愤怒	第3章开始时自动获得。
铜	宿命への敌意	第4章开始时自动获得。
铜	逆袭への决断	第5章开始时自动获得。
铜	过去への追慕	第6章开始时自动获得。
铜	死斗への激情	第7章开始时自动获得。
铜	恩仇への葛藤	第8章开始时自动获得。
铜	解放への情热	第9章开始时自动获得。
铜	真实への意志	第10章开始时自动获得。
铜	救济への希求	第11章开始时自动获得。
银	绝望への勇气	第12章开始时自动获得。
金	未来への希望	将游戏通关。
铜	魔境の踏破者	在下界累计行走1万步，再与パクティ对话。
铜	ギサールの勋章	骑陆行鸟时挖到リボン。
铜	ケルガーの赏杯	完成所有的D级任务。
铜	ゼザの玉杯	完成所有的C级任务。
银	镇魂の献杯	打过64号任务。
银	草色の征伐者	打过54号任务。
银	淘汰の胜利者	法尔希・泰坦的试炼全部通过。
银	ドルガンの赐杯	完成所有的B级任务。
银	ガラフの圣杯	完成所有任务。
金	すべてを超えし者	所有任务取得五星评价。
铜	突击のルビー	任意一人的职业アタッカー升到5级。
铜	击灭のサファイア	任意一人的职业ブラスター升到5级。
铜	守护のトパーズ	任意一人的职业ディフェンダー升到5级。
铜	咒禁のジェット	任意一人的职业ジャマー升到5级。
铜	鼓舞のアメジスト	任意一人的职业エンハンサー升到5级。
铜	治愈のエメラルド	任意一人的职业ヒーラー升到5级。
银	限界の突破者	一次伤害超过100000。
银	巨兽の讨伐者	打倒最强敌人ロングイ。
银	全能のダイアモンド	全角色的全部水晶石全部学满。
金	すべてを得し者	取得所有武器及饰品，拿过即可。
金	百识の贤人	完全收集100种敌人的情报。
金	运命の霸者	在与最终BOSS的较量中取得五星最高评价。

奖杯BUG

有部分玩家反应自己满足了条件也拿不到奖杯，症状主要集中于绝望への勇气、未来への希望和魔境の踏破者这3个奖杯上。BUG出现的条件不明，总之请大家平时多留存档，这样也方便日后补救。

主题和奖杯

这回当玩家拿到特定奖杯时，同时也可以获得主题，一共有7种。安装的方法是回到游戏的标题画面，选择SPECIAL。

奖杯和主题的对应关系如右表所示：

运命の霸者	闪电
全能のダイアモンド	斯诺
百识の贤人	塞兹
绝望への勇气	香草
未来への希望	霍普
すべてを得し者	芳
究极への幻想	塞拉

部分奖杯说明

魔境の踏破者：首先要在ヲルバ乡完成修理パクティ的支线任务。修理パクティ需要找到5个零件，零件全部在ヲルバ乡可以找到，且地图上有标识，只是有一个需要上楼切换到另外一张地图后才能看到，难度不大。修理好之后，如果你在下界已经走了10000步，与パクティ对话后就能拿到奖杯。

すべてを超えし者：全任务5星评价看似夸张，其实不难，因为任务可以反复接。不过评价全看玩家花费的时间，随着玩家攻击力的增强，时间要求也会越来越紧，因此并不是说玩家越强就越好拿高评价，有时候甚至正好相反。打过第64个任务后可以拿到金时计，其效果为延长目标时间，建议玩家有了金时计之后再来挑战五星评价。

全能のダイアモンド：此奖杯要求玩家将全角色的所有水晶石学满，满足条件后要过大约一分钟左右才能拿到奖杯，请不要着急。

すべてを得し者：最难的奖杯。武器和饰品都只要求曾经取得过即可，只要拿到过，无论你将其卖掉还是解体都是可以的。每个角色的最终武器有多个名字相同、外形和性能不同的形态，这些形态统统只算一个，省去了我们大量的时间。如果只是为了奖杯的话，可以把取得过的武器饰品都卖掉，这样能节省大量刷钱的时间——当然前提是你得确认接下来你用不到这些东西了。

其他重难点奖杯的说明也是这回研究的主要内容，这里就不多说了。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

简单粗暴，玩转改造 UPGRADE

这次的改造系统标新立异，纱迦也就不多介绍了，说完原理就直接介绍最佳改造方法和各武器饰品的改造资料好了。我们的目标就是这一节的标题——简单粗暴，玩转改造！



改造原理

改造原理在上期说过，这里就再简单介绍一下。

1. 级别：武器和饰品都有级别设定，经验值达到指定数值后就会升级，升级的方法是往武器和饰品上投入普通素材。级别越高，效果越显著，升到最高级别（有★标志）后利用特殊素材可以变为更高级的饰品。

2. 普通素材：用来给武器和饰品升级的素材，这种素材每一种都代表不同的经验值。普通素材还对经验值倍率有影响，最高可达经验值3倍，不过也有令经验值倍率不增反降的，一般来说经验值高的素材都会令经验值倍率下降。

3. 转换素材：又称触媒，作用是令升到顶级的武器和饰品转换为更高级的饰品。转换素材没有经验值，不能用来给武器和饰品升级。

强力素材推荐

明白了原理就好说了。尽管游戏中的素材没有一百种也有八十种，但我们只需要记住最有用的几种就可以了。其他的统统可以无视，你是卖是用悉听尊便。当然你别把特殊素材给卖了……

彩りゼリー：在商店“生体素材けものや”中可以买到，是最好的提高经验值倍率的道具，一个才卖80元。投入4个为1.25倍，投入8个为1.5倍，投入15个为1.75倍，投入18个为2倍，投入36个为3倍。改造武器时先砸36个这玩意儿就对了！

超传导体：商店里卖的素材何其多，惟有这个是性价比（指经验值和价格比）是最高的，它每个价值640点经验值，仅售840元，达到了惊人的76.19%！对于所需经验值在11万以下的情况，用它准没错！这玩意儿在商店“LENORA ガレージ”中有售。

超小型融合炉：这玩意儿的性价比有时比超传导体还高——注意这个“有时”，没错，它的经验值会在32000～52000之间波动。由于武器改造动辄需要上百万的经验值，所以超传导体是远远不够的，这时就要用到超小型融合炉了。特殊マテリアル研究所中有售，每个仅售50000元。

ボムの魂：在众多不能买到的素材中，ボムの魂算得上是极品了。在完成任务的过程中就能够批量拿到，在マハーバラ坑道也可以打ボム的升级版反复刷，每个的经验值在709～1260之间。虽然不值得为了它而专门去刷，但还是应该好好利用一下的。

综上所述，改造的最佳方法就是：先投36个彩りゼリー把经验值倍率撑到3倍，然后看需要投入多少经验值。11万以下就用超传导体搞定，11万以上就用超小型融合炉搞定大头，再以超传导体补齐小头。ボムの魂不用白不用。

赚钱大法

其实改造说到底就是使钱，钱多就一切好说。不过问题就在于本作还真是没有一种太方便的赚钱方法。以下介绍几个方法，大家可以根据实际情况来决定自己应该用哪个。

杀龟赚钱法



这个方法上期就介绍过了，也是最有名的一种方法。目标是长着獠牙的金刚龟アダマントータス、アダマンタイマイ。它们在下界的アルカキルティ大平原，以及第12章的リヴァイアサン・ターミナル有分布。打死金刚龟有可能掉落プラチナインゴット（可以卖15万）和トラペゾヘドロン（改最强武器的转换素材，商店卖200万，但玩家卖的话只值1万）。对付它的方法有4种，在后面会详细介绍，这里就不多说了。由于用召唤打金刚龟比较省事儿，但召唤所需的TP不太好赚，所以如果单纯只为钱的话可以存档后再挑战，如果不出就读档，这样能省不少时间。但是打死金刚龟拿到的4万点CP也令人难以割舍。

杀龟的最佳地点其实是第12章的リヴァイアサン・ターミナル，可以在通关后再来拜访。这里敌人分布较近，利于蓄TP，打完之后可以存档后RESTART，敌人就会复位。由于6个人的最强武器至少需要6个トラペゾヘドロン，所以建议大家以此为目标去挑战，估计当大家拿齐的时候钱和CP都不缺多少了……当然你别忘了装备上增加掉落几率的グッドチョイス和ベストチョイス。

还有一种方法是反复挑战63号任务。这个任务的目标敌人就是金刚龟，第一次打过时能拿到源氏の小手，之后每次都能拿到卖6万元的金块，而打死金刚龟也有几率拿到它掉落的道具。不过这个任务需要在スーリヤ湖触发，路途比较遥远。不过此法的好处在于无论如何也有6万元保底，旱涝保收。

香水赚钱法

通关之后回到最终迷宫的传送点附近，会看到7个サクリファイス，这种敌人身上会掉香水（卖12500元）和ヒヒイロカネ（特殊素材，卖7000元），而且掉落几率很高。这里地形有利，利于偷袭，杀光之后存档再开，敌人也会出现。

如果嫌サクリファイス不好对付，可以回第12章的首都，这里在路上会遇到很多女兵，打死这些女兵一样有几率获得香水，不过其他的掉落物品就逊色一点。

如果你不缺CP和最终武器改造素材的话，用香水赚钱的效率要胜过打金刚龟。

转换素材入手法

所有的转换素材都可以在矿脉堂本铺和特殊マテリアル研究所这两个商店中买到，不过价格不菲，除此之外部分转换素材可以用其他方法拿到。可惜22万的アダマンタイト必须买。

针ニッケル矿、菱マンガン矿、辉コバルト矿：除了各地的宝箱之外，还可以通过陆行鸟挖出来。个人拿白金的过程从来没感到缺过。

灰チタン石、闪ウラン矿、ムナール石：只能从宝箱里开出来，虽然数量不少，但需求量更大，因此还得靠买。其中ムナール石能改出珍稀物品掉落几率增加的饰品，建议在取得陆行鸟后立刻到下界平原的湖中取得。

ヒヒイロカネ：打最终迷宫的サクリファイス就能取得，而且几率很快，绝对不用买。

ダークマター：商店卖84万，买就吃亏了。它可以从小龙龟（シャオロングイ）身上打出来，虽然シャオロングイ实力很强，但是方法得当的话2分钟就能搞定收工，而且ダークマター的掉落几率也比比トラペゾヘドロン高多了。

トラペゾヘドロン：商店卖200万，不用说肯定是从金刚龟身上打比较值。最强敌人龙龟（ロングイ）身上也会掉这个，当然肯定不会有人拿刷龙龟当主菜的。如果目标只是白金奖杯的话，刷6个就可以收工了。另外部分最终武器在解体后也会变成这个。

全武器资料一览 WEAPON

这次的武器改造非常简单，所有武器改到最后，名字都是一样的，样子则是初始武器的变色版，性能也与初始武器一样，只是数值更高，另外追加了ATB+1的效果。例如闪电的狮子心（ライオンハート）初始性能为：物攻・魔攻+3，早期ブレイク。当其改造到最终形态时的性能为：物攻・魔攻+508，早期ブレイク，ATB+1。

在全武器资料中，最重要的数据除了武器性能之外，升级所需的经验值也是相当关键的。如果让玩家一把把去算的话，到后来肯定会崩溃的，好在接下来纱迦就会为大家公布这些数据。

所有的初始武器均可以在商店中买到，不会遗漏。初始武器经过两段变化后就会变为最终武器，变为最终武器所需的转换素材一定是トラペゾヘドロン。

闪电 Lightning



闪电的能力比较平均，因此武器也推荐平衡发展的，个人推荐是ライオンハート，强调物攻的グラディウス也不错。

最终武器オメガウェポン变化一览

初始武器	最高物理攻击	最高魔法攻击	附加能力
ブレイズエッジ	+620	+620	ATB+1
アクセルブレード	+315	+315	ATB+1、攻击してATB回复
セイバーカービン	+210	+723	ATB+1
ナイトセイバー	+520	+520	ATB+1、レイズ时HP回复UP改
グラディウス	+723	+210	ATB+1
オーガニクス	+750	+750	ATB+1、强力だがATB低下
オートクレール	+711	+711	ATB+1、ブレイク不可能
ライオンハート	+508	+508	ATB+1、早期ブレイク

斯诺 Snow Villie



个人用斯诺的时间不多，单从武器效果来看骑士のハート应该是不错的。烈士のハート附加的濒死时攻击力大幅上升效果也值得一试。

最终武器オセイブ・ザ・クイーン变化一览

初始武器	最高物理攻击	最高魔法攻击	附加能力
ワイルドベア	+717	+717	ATB+1
骑士のハート	+510	+510	ATB+1、ガード系效果UP改
烈士のハート	+602	+611	ATB+1、ピンチにパワフル改
エナジーサークル	+925	+202	ATB+1
妖魔の咒印	+0	+1050	ATB+1、物理低下
临死の	+1020	+1020	ATB+1、强力だがHP低下
沈まぬ太阳	+815	+205	ATB+1、ブレイク不可能
护法の阴阳	+410	+620	ATB+1、バリア系效果UP改

霍普 Hope Estheim



如果将霍普定位于辅助系，那肯定推荐ヴィゾフニル。主攻的话可以推荐オチルヴァニ或シームルグ。个人还是建议走辅助系路线。

最终武器オヌエ变化一览

初始武器	最高物理攻击	最高魔法攻击	附加能力
エアウィング	+526	+441	ATB+1、ピンチにシールド改
ホークアイ	+202	+917	ATB+1
オチルヴァニ	+513	+713	ATB+1、アスピル系回复UP改
ニヌルタ	+612	+612	ATB+1
ヴィゾフニル	+305	+713	ATB+1、防御系持续UP改
シームルグ	+926	+0	ATB+1、魔法低下
マルファス	+832	+832	ATB+1、强力だがHP大幅低下
アリカント	+608	+608	ATB+1、ブレイク不可能

香草 Oerba Dia Vanille



香草武器中最推荐的当然是キュアスタッフ，有了这把武器，香草就是最佳回复人选，对上再强的BOSS也不用怕！当然相对的就要牺牲攻击力了。

最终武器オニルヴァーナ变化一览

初始武器	最高物理攻击	最高魔法攻击	附加能力
バインドロッド	+715	+216	ATB+1
虎爪のフレイル	+828	+828	ATB+1、强力だがATB低下
キュアスタッフ	+424	+424	ATB+1、ケアル系回复UP改
パールウィング	+201	+912	ATB+1
いばらのロッド	+709	+709	ATB+1
ミステルテイン	+403	+807	ATB+1、仲间战斗不能で大幅强化
ベラドンナワンド	+403	+807	ATB+1、弱体系成功率UP改
ヘヴンズアクシズ	+403	+807	ATB+1、ブレイク不可能

塞兹 Sazh Katzroy



塞兹的武器有不少厉害的，像スピカ的强化系持续UP改、アンタレス的チェーンボーナスUP改、プロキオン的ブレイク持续UP改都是极其有用的。大叔果然是最强辅助角色啊！

最终武器オータルエクリプス变化一览

初始武器	最高物理攻击	最高魔法攻击	附加能力
ヴェガ	+812	+822	ATB+1
スピカ	+713	+911	ATB+1、强化系持续UP改
デネブ	+608	+1125	ATB+1
リゲル	+1006	+1014	ATB+1、ブレイク不可能
アルデバラン	+0	+1150	ATB+1、强力だがATB低下
プレアデス	+1150	+0	ATB+1、强力だがHP低下
アンタレス	+610	+610	ATB+1、チェーンボーナスUP改
プロキオン	+620	+414	ATB+1、ブレイク持续UP改

芳 Oerba Yun Fang



芳是全角色中攻击力最高的一个，毫无疑问应该选择攻击力最高的ドラグーンランス，建议一有条件就立刻改满！从ドラグーンランス到ドラゴンホール（注意不是龙珠：ドラゴンボール）再到最终武器改满，一共要1769625点经验值。

最终武器オランス・オブ・カイン变化一览

初始武器	最高物理攻击	最高魔法攻击	附加能力
ブレードランス	+753	+314	ATB+1
ドラグーンランス	+962	+0	ATB+1、魔法低下
パルチザン	+307	+839	ATB+1
シャーマニクス	+0	+941	ATB+1、物理低下
パニッシャー	+517	+731	ATB+1、ブレイクしてTP回复
パンドラスピア	+616	+830	ATB+1、防御系成功率UP改
ニムロッドピアス	+921	+921	ATB+1、ブレイク不可能
ゲイボルグ	+642	+642	ATB+1、リベンジ系效果UP改

冥碑六十四任务制霸指南

MISSION

全任务 5 星评价是 1 个金杯的获得条件，这个目标其实并不难，而且很有乐趣。任务的评价只和时间有关，也就是说只要快就行。但是目标时间会与玩家的攻击力有关，因此玩家能力越强，目标时间就越短，所以并不是能力越高就越容易拿高评价，有时候甚至恰恰相反。不过任务可以反复接，所以不用过于担心，只是重复挑战的话报酬会变。打过第 64 个任务后拿到的金时计会让目标时间延长，因此建议全 5 星大业在打过 64 号任务后再来完成。

由于篇幅问题，本期只放上アルカキルティ大平原的大地图，好在任务所在的位置是可以直接在地图上看到的，其中金色的是传送点，闪闪发光的是还没有完成的任务。

全任务一览

编号	任务名称	冥碑位置	难度	目标敌人的位置	目标敌人的名称	初回报酬	重复报酬
01	旅人の欢喜	アルカキルティ大平原・中央原野	D	アルカキルティ大平原・中央原野	グランプリン	エナジーサッシュ	ボムの抜け壳×3
02	ハンターの策略	アルカキルティ大平原・中央原野	D	アルカキルティ大平原・中央原野	ウリディシム、ゴルゴノプス×4	辉コバルト矿	ボムの抜け壳×3
03	远すぎたヤシャス山	アルカキルティ大平原・中央原野	D	ヤシャス山・スパドラ高地	ウガルルム	プラチナバングル	ボムの魂×3
04	英雄志愿の忧郁	ヤシャス山・スパドラ高地	D	ヤシャス山・天渊の悬崖	アドゥロ×4、ヴェルデレト×2	真珠のネックレス	ボムの抜け壳×3
05	悲剧の再会	ヤシャス山・天渊の悬崖	D	ヤシャス山・スミトラ盆地	エディンム	ソーサラーサイン	ボムの魂×5
06	ルシの归乡	ヤシャス山・亡都パドラ	C	ヤシャス山・パドラ山峡	マンチキンスター、マンチキン×4	稻妻の指轮	ボムの抜け壳×3
07	六死将・亡都の侵略者	ヤシャス山・亡都パドラ	C	ヤシャス山・亡都パドラ	ビトウイトス	商店"特殊マテリアル研究所"	ボムの魂×5
08	土坛场の光明	メディア峡谷・ベースキャンプ	C	メディア峡谷・アツィルの泽	ラクシャーサ、カラメルムース×3	グッドチョイス	ボムの抜け壳×3
09	谛观の境地	アルカキルティ大平原・中央原野	C	アルカキルティ大平原・中央原野	カイザーベヒーモス	菱マンガン矿	ボムの魂×3
10	残された希望	アルカキルティ大平原・中央原野	C	アルカキルティ大平原・中央原野	スパルタン	超传导体×4	スラスト轴受×3
11	勇者のおごり	アルカキルティ大平原・北部高原	C	アルカキルティ大平原・中央原野	アドゥロ×6	冰の指轮×2	ボムの抜け壳×3
12	六死将・暴虐なる破坏者	アルカキルティ大平原・枯れ谷	C	アルカキルティ大平原・西部段丘	ガイセリック	ロイヤルガード	ボムの魂×5
13	永远の誓い	アルカキルティ大平原・中央原野	C	アルカキルティ大平原・北部高原	ゴブリンチーフ、ゴブリン×3	辉コバルト矿	ボムの抜け壳×4
14	チョコボの守り人・决意	アルカキルティ大平原・西部段丘	C	アルカキルティ大平原・ナムヴァの泉	サハギン×2、ケラトザウルス×2	ギザールの手纲	ボムの抜け壳×3
15	恐れ知らずの挑战者	アルカキルティ大平原・中央原野	C	アルカキルティ大平原・北部高原	ゴブリンチーフ、ゴブリン×6	イージーチョイス	ボムの抜け壳×4
16	チョコボの守り人・代理	アルカキルティ大平原・东部丘陵	B	アルカキルティ大平原・ナムヴァの泉	サハギン×2、ケラトラプトル×4	菱マンガン矿	ボムの抜け壳×4
17	未亡人を支える思い	アルカキルティ大平原・北部高原	B	アルカキルティ大平原・北部高原	アタナトイ	完全导体×3	压电素子×4
18	さまよえる战士	マハーバレ坑道・たそがれの岩窟	C	マハーバレ坑道・たそがれの岩窟	スパルタン、ホプリタイ×4	ソーサラーサイン	压电素子×4
19	崩れた三角关系	スーリヤ湖・空を覆う洞窟	C	スーリヤ湖・地底湖	ウリディシム×4	辉コバルト矿	ボムの抜け壳×5
21	巴の守护者・しなやかな块	テージンタワー・第2层	C	テージンタワー・第2层	ギガゼラチン	アクセルサッシュ	ボムの抜け壳×4
22	巴の守护者・不坏の兵士	テージンタワー・第2层	C	テージンタワー・第2层	スパルタン、クリュプギア×2	粒子加速器×3	バイオセンサー×3
23	巴の守护者・地を这う甲胄	テージンタワー・第2层	C	テージンタワー・第2层	グランガッジ	ウォーリアリスト	ボムの抜け壳×4
24	巴の守护者・疏ましき缀れ	テージンタワー・第5层	B	テージンタワー・第5层	ムシュフシュ、ヤクシニー×2	月花の种×5	月花の种×1
25	巴の守护者・咒わしき妖魔	テージンタワー・第6层	B	テージンタワー・第5层	ヴェーターラ	辉コバルト矿	ボムの魂×6
26	巴の守护者・忌わしき绝叫	テージンタワー・第5层	B	テージンタワー・第6层	ベナンガラン	ダイヤバングル	ボムの魂×6
27	六死将・隐栖の独唱者	テージンタワー・最上阶	B	テージンタワー・第1层	ミトリダテス	烈火の指轮	ボムの魂×5
28	ヲルバ乡复兴计画	ヲルバ乡・集落迹	C	ヲルバ乡・集落迹	ケラトサウルス	巨人の小手	ボムの抜け壳×5
29	大いなる意志への疑问	マハーバラ坑道・入口	B	テージンタワー・大いなる绝壁	ジャガーノート	闪ウラン矿	メビウスコイル×3
30	六死将・狡猾なる首魁	アルカキルティ大平原・ハリ旧道	B	マハーバラ坑道・忘れられた废坑	ヌミダエ、シュファクス	闪ウラン矿	ボムの魂×6
31	确かな手ごたえ	アルカキルティ大平原・废都ハリ	B	アルカキルティ大平原・废都ハリ	アタナトイ、ラルヴァ×3	完全导体×3	水晶发振子×2
32	ルシー一家の绊	メディア峡谷・谷间の道	B	アルカキルティ大平原・西部段丘	アーマーン	グラスバックル	ボムの抜け壳×5
33	揺れる亲心	アルカキルティ大平原・废都ハリ	B	アルカキルティ大平原・东部丘陵	アダマンケリス	ホワイトケープ	ボムの抜け壳×5
34	六死将・灾祸の杀戮者	アルカキルティ大平原・废都の间道	B	アルカキルティ大平原・废都ハリ	トンベリ	エルメスの靴	ボムの魂×7
35	精魂流转の始原・弄流へ诱う扉	淘汰の断层・求道坂	C	淘汰の断层・A1	グランガッチ	ウィッチブレス	ボムの抜け壳×5
36	精魂流转の阴・万物を切り裂く牙	淘汰の断层・A1	C	淘汰の断层・B1	アーマーン×2	闪ウラン矿	ボムの抜け壳×6
37	精魂流转の阳・万物を还元する口	淘汰の断层・A1	C	淘汰の断层・B2	ラフレシア×5	星のペンダント	ボムの抜け壳×5
38	月光の调べ・底边からの逆袭	淘汰の断层・B1	B	淘汰の断层・C1	ヴェルデレト×3、アドゥロ	ダイヤバングル	ボムの抜け壳×5
39	星光の调べ・深层からの反击	淘汰の断层・B1、B2	C	淘汰の断层・C2	オチュー、コチュー×2	土偶の指轮	月花の种×2
40	日光の调べ・奈落からの背反	淘汰の断层・B2	B	淘汰の断层・C3	ヴェルデレト×2	气迫のアミュレット	ボムの抜け壳×5
41	土の实相・金刚の拳	淘汰の断层・C1	A	淘汰の断层・D1	トンベリ×3	医术の心得	トンベリのフィギュア
42	火の实相・金刚の拳	淘汰の断层・C1	B	淘汰の断层・D2	バグベアヒーロー、バグベア×4	ウィッチブレス	ボムの魂×7
43	风の实相・岚の疾走	淘汰の断层・C2	B	淘汰の断层・D3	バグベアヒーロー等	アクセルサッシュ	ボムの魂×7
44	水の实相・混沌の波	淘汰の断层・C3	A	淘汰の断层・D4	ギガントメタル等	ジェネラルベスト	ボムの抜け壳×7
45	绯の真如・欢喜の舞	淘汰の断层・D1	A	淘汰の断层・E1	ネオチュー	ハントカタログ	月花の种×3
46	绿の真如・真理の盾	淘汰の断层・D2	A	淘汰の断层・E2	ジルニトラ	商店"ギルガメッシュ机关"	ボムの魂×10
47	橙の真如・真理の盾	淘汰の断层・D2	B	淘汰の断层・E3	ラクタヴィーシャ	ムナール石	ボムの魂×10
48	黄の真如・歪みの监视	淘汰の断层・D3	A	淘汰の断层・E4	ヴェルデレト×4	10面ダイス	ボムの抜け壳×10
49	草色の真如・不稳の裁断	淘汰の断层・D3	A	淘汰の断层・E5	タイラント	粒子加速器×7	水晶发振子×2
50	樱色の真如・调和の咆哮	淘汰の断层・D4	B	淘汰の断层・E6	フンババ	ヒヒイロカネ	ボムの魂×7
51	空色の真如・凶刃の死将	淘汰の断层・D1、D2、D3、D4	A	淘汰の断层・ファルシ=タイタン御座	スパルタクス	源氏の小手	ボムの魂×10
52	飞翔する梦	アルカキルティ大平原・西部段丘	A	アルカキルティ大平原・东部丘陵	ジルニトラ	疾风の指轮	ボムの魂×7
53	恐怖からの解放	マハーバラ坑道・光なき魔窟	A	ヤシャス山・パドラ山峡	ジルニトラ	烈火の指轮	ボムの魂×10
54	游牧キャラバンの守护队	アルカキルティ大平原・北部高原	B	アルカキルティ大平原・东部丘陵	ジャボテンダー	サボテンダーの人形	チョコボの羽×2
55	优しき少女の反抗	ヲルバ乡・集会所迹	A	アルカキルティ大平原・アグラ牧野	ネオチュー、ピコチュー×5	グロウエッグ	月花の种×2
56	青の真如・踏みしめる四肢	アルカキルティ大平原・东部丘陵	C	ヤシャス山・天渊の悬崖	ウガルルム、マンチキン×4を	菱マンガン矿	ボムの抜け壳×5
57	蓝の真如・正常な飞沫	アルカキルティ大平原・东部丘陵	C	メディア峡谷・アツィルの泽	サハギン×3、アルラウネ×2	闪ウラン矿	ボムの抜け壳×5
58	堇の真如・严然たる殴打	アルカキルティ大平原・东部丘陵	B	マハーバラ坑道: 掘削施设迹	フンババ、マムルーク	アクセルサッシュ	ボムの抜け壳×5
59	紫の真如・对立の双头	アルカキルティ大平原・东部丘陵	A	スーリヤ湖・地底湖	ジルニトラ	エナジーサッシュ	ボムの魂×6
60	银の真如・原初の像	アルカキルティ大平原・东部丘陵	A	テンジンタワー・破狱の天楼	ギガゼラチン×3	ムナール石	ボムの魂×7
61	金の真如・梦幻の拂拭	アルカキルティ大平原・东部丘陵	A	ヲルバ乡・集落迹	ジャガーノート	ロイヤルガード	水晶发振子×2
62	纯白の真如・意志の盾	アルカキルティ大平原・东部丘陵	A	アルカキルティ大平原・中央原野	ラクタヴィージャ×2	源氏の小手	ボムの魂×10
63	涌きあがる违和感	スーリヤ湖・地底湖	A	アルカキルティ大平原・东部丘陵	アダマントータス	源氏の小手	金块x1
64	再临の死将・亡都に新生せし翼	ヲルバ乡・铁道桥迹	A	ヤシャス山・亡都パドラ	ウェルキンゲトリクス	金时计	ボムの魂×10

有特殊条件的任务

02：必须打过01号任务才会出现。
03、04：必须打过01、02号任务才会出现。
12：必须打过01～08号任务才会出现。
13：必须打过12号任务才会出现。
14：在アルカキルティ大平原・ナムヴァの泉引发了陆行鸟事件后，再打过01～13号任务才会出现。
17：必须打过01～09号任务才会出现。
21～26：第11章的剧情中会自动发生。
27：在第11章击败ファルシ=ダハーカ后才会出现。这个任务也是惟一一个带有解谜成分的任务，首先我们要来到塔的最上层调查石像，之后坐电梯来到第7层，调查第7层的石像后中央电梯就会完全开放。之后从最上层坐电梯一直下到第1层就会发生战斗了，以后如果要重复挑战的话只要再坐一次电梯即可。
51：完成法尔希・泰坦的试炼后才会出现。
54：在アルカキルティ大平原・北部高原的某处山顶（16号任务冥碑所在地附近）见到小仙人掌后才会出现。
64：必须打过01～63号任务才会出现。

任务相关的隐藏地点

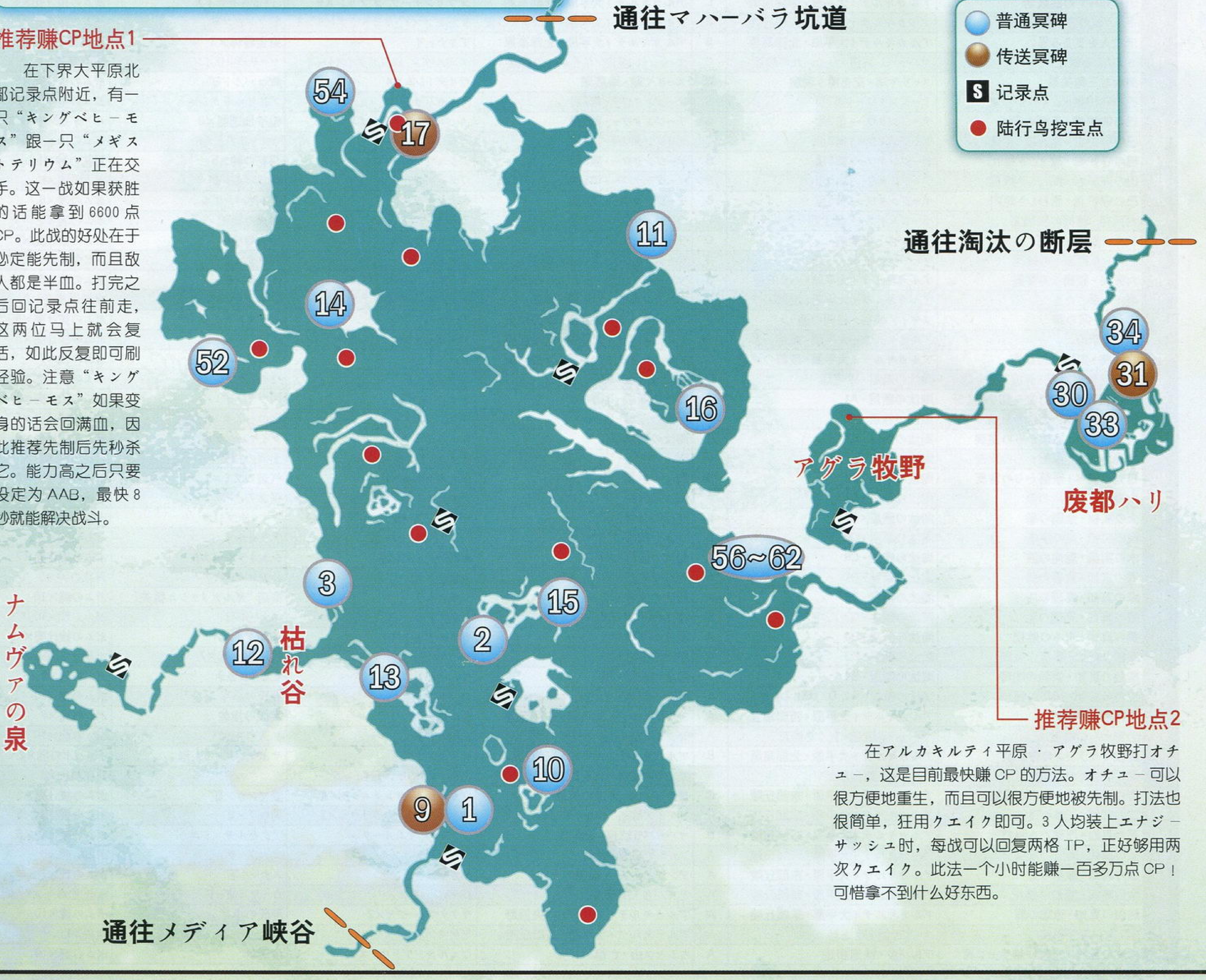
ヤシャス山：从メディア峡谷可以走到，这里分为スパドラ高地、天渊の悬崖、亡都パドラ等几个区域。
アルカキルティ大平原・ナムヴァの泉：打过12号任务后就能解除封印。
アルカキルティ大平原・废都ハリ：打过30号任务后就能解除封印。
淘汰の断层：打过34号任务后就能解除封印。
マハーバラ坑道・忘れられた废坑：从スーリヤ湖乘坐ファルシ=アトモス就能达到。而且坐过一次之后，中央的道路就会联通，以后就不用绕圈子了。

任务相关的特殊奖励

称号：完成01、07、12、14、18、27、30、34、46、47、49、51、59、63号任务，可以分别拿到一个称号。不过称号没有任何作用，所以也不多说了。
商店：完成07、46号任务，可以拿到两个商店道具，这样在记录点就会追加两个商店：特殊マテリアル研究所和ギルガメッシュ机关。这代基加美什改行开商店了，而且卖价巨黑无比。
源氏の小手：源氏の小手这代的作用是令攻击力上限达到999999，称得上是历代之冠，实在是太惊人了！完成51、62、63号任务可以分别拿到1个，其中最简单的肯定是63号任务，因为这个任务的目标就是金刚龟……
グロウエッグ：全游戏只有一个的グロウエッグ，其作用是CP两倍，只要给出战人员装上（除非该人战死或者靠召唤兽取得胜利），全员即可享受福利。不用说，自然是推荐尽早拿到的，但55号任务的难度很大。



アルカキルティ大平原地图



推荐赚CP地点1

在下界大平原北部记录点附近，有一只“キングベヒーモス”跟一只“メギストテリウム”正在交手。这一战如果获胜的话能拿到6600点CP。此战的好处在于必定能先制，而且敌人都是半血。打完之后回记录点往前走，这两位马上就会复活，如此反复即可刷经验。注意“キングベヒーモス”如果变身的话会回满血，因此推荐先制后先秒杀它。能力高之后只要设定为AAB，最快8秒就能解决战斗。

推荐赚CP地点2

在アルカキルティ平原・アグラ牧野打オチュー，这是目前最快赚CP的方法。オチュー可以很方便地重生，而且可以很方便地被先制。打法也很简单，狂用クエイク即可。3人均装上エナジーサッシュ时，每战可以回复两格TP，正好够用两次クエイク。此法一个小时能赚一百多万点CP！可惜拿不到什么好东西。

陆行鸟

在大平原上我们经常能看到黄色的光圈，这是陆行鸟专用的通道。要想骑陆行鸟，需要完成12号任务。打过之后アルカキルティ大平原・ナムヴァの泉的封印就会解除，进入之后会发生陆行鸟相关事件。之后在大平原上可以看到陆行鸟（地图上以羽毛标记）了，但此时还不能骑。

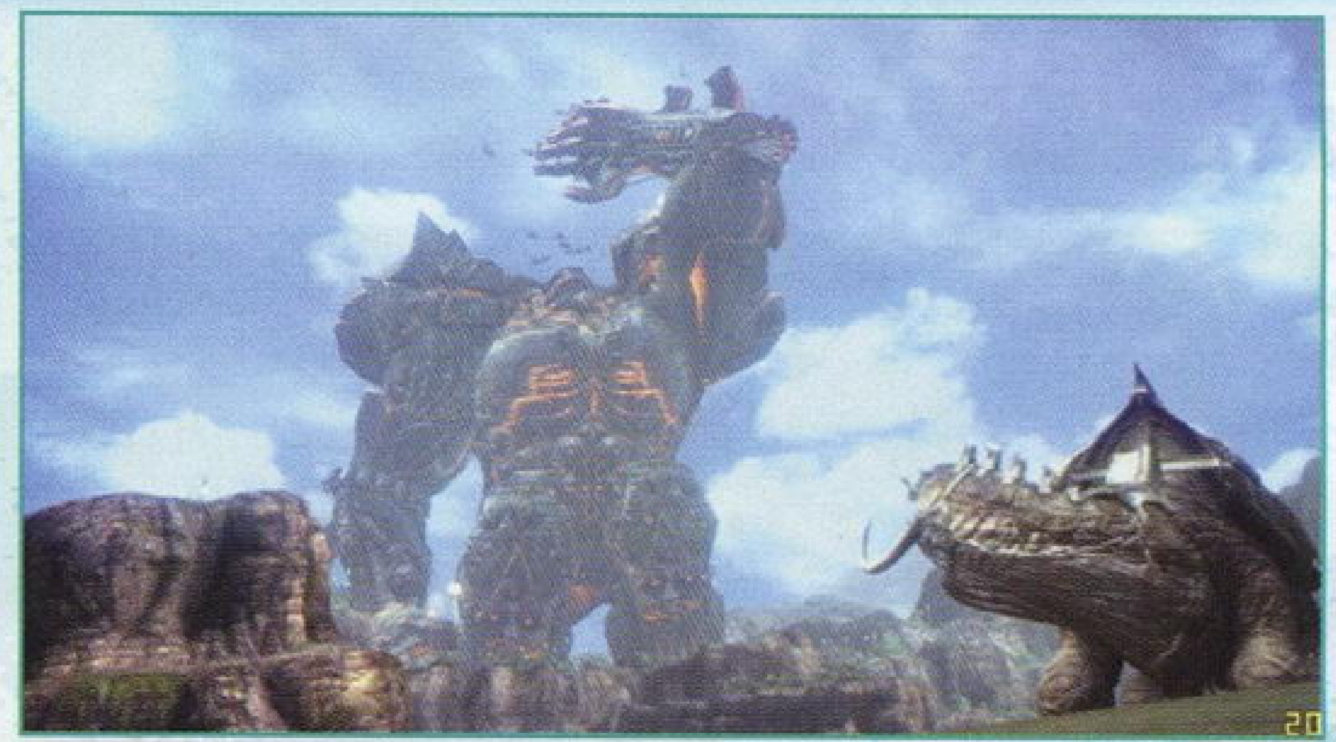
之后再完成14号任务，打过之后可以拿到ギザールの手纲，这样靠近陆行鸟按○就可以骑它了。陆行鸟的速度很快，更重要的是撞上敌人也不会进入战斗，只是陆行鸟会损失一格HP。陆行鸟一共有3格HP，奔跑一段时间后HP会自动恢复。

陆行鸟还有一个好处是可以寻宝，在靠近宝贝时陆行鸟头上会出现一个感叹号，随着离目标越来越近，感叹号也会跳动得越来越快。陆行鸟在停下来时头会瞄向宝贝所在的方向（不过它的脖子不能转180度），此外宝贝必定在裸露的砂地出现，可以据此作为寻宝的依据。宝贝的分布是随机的（可参见地图），当玩家读档或离开大平原时，宝贝就会全部刷新，可以据此来反复刷宝，其中挖出リボン可以获得一个奖杯。



法尔希・泰坦的试炼

相信各位第一次见到能生吞金刚龟的法尔希・泰坦（ファルシ＝タイタン）时一定都觉得震撼，不过可惜的是游戏中我们并不能直接挑战他，他会给玩家安排一些任务，称为“法尔希・泰坦的试炼”。试炼是在淘汰の断层・求道坂进行的，打过一个任务后就会开启新的任务，玩家可以自由选择。把所有的试炼都通过之后，就可以选择51号任务。



试炼的任务有难也有简单的，其中特别推荐的是D2区域的仙人掌杂兵，不但CP高，而且有几率掉落リボン。不过这帮家伙特别会逃跑。

龙龟和小龙龟

在大平原上我们会看到一圈冥碑，它们是56～62号任务。把这些任务全部完成之后，大平原上的大小金刚龟就会变成龙龟（ロングイ）和小龙龟（シャオロングイ）。这两位也称得上是游戏中最强和次强的敌人了。其中龙龟事关奖杯，不过其掉落物和金刚龟一样，因此没必要反复挑战。小龙龟身上有珍稀素材，值得大家反复挑战。

而原本的金刚龟在大平原上仅会残留一只，好在第12章的リヴァイアサン・ターミナル的那只也在，所以不用担心会无处刷钱。



重难点敌人攻克指南 ENEMIES

为简便起见，我们对职务采用了简称，具体如下：

A	攻击手（アタッカー/ATK）
B	追击手（ブラスター/BLA）
D	防御手（ディフェンダー/DEF）
H	治疗手（ヒーラー/HLR）
E	强化手（エンハンサー/ENH）
J	弱化手（ジャマー/JAM）

花粉怪 ネオチュー

任务45、55会遇到它。这代没有臭气王食人葵，因此ネオチュー就成了最强的异常状态敌人，而且ネオチュー的がなる攻击力高得惊人，绝对是游戏中数一数二的强敌。不过ネオチュー有一个弱点，那就是吃即死，因此就简单了，让香草狂用デス轰杀即可，不成功重来即可。

其中55号任务胜利后可以拿到CP两倍的饰品，因此应尽早挑战。不过这个任务中ネオチュー还带了5个杂兵，这些杂兵同样不是省油的灯，如果能力太低的话同样是赢不了。推荐组合是前期JHD赌即死，后期AHD慢慢磨死杂兵。



双头龙 ジルニトラ

任务46、52、53、59都会遇到它。其特征是攻击力高，攻击带异常状态。此役的关键在于要用D吸引住它的火力，然后视情况以AHD回复、ABD攻击，切不可让其胡乱攻击。要想获得五星评价，需要吸引火力的D够强，这样其他两人才有时间加状态并进攻。双头龙的防御力很低，而且崩溃之后连续攻击的话它还不了手，快的话两分钟内便可将其干掉。

凶刃之死将 スパルタクス

这位也就是51号任务的BOSS。其特征是不中毒、不吃即死，崩溃极限是999.9%，基本上不用指望将其打崩溃。对付它的办法只能一刀刀硬砍。不过它吃减物防、减魔防和减速，加好状态之后出刀的话威力还是不错的。基本上还是用ABD进攻，AHD回复。前期它比较弱的时候可视情况以ABB进攻，后期它会使用浊流剑和无双剑，这时最好让一个D专心防御。尤其要注意的是千万别让CHAIN断掉了。



再临之死将 ウェルキンゲトリクス



这是64号任务的BOSS，其HP高达1584万。特技“金城铁壁”的效果为全异常状态回复并加攻加防，同时HP回复、CHAIN值下降。随着HP的下降它还会不断强化，到后期会追加威力巨大的全体攻击技“魔旋风”。

要想战胜它，首先要保证能力够强，别的不说，3个5级的D是一定要的，这样在它使用魔旋风后换为3个D才能幸存下来。由于有金城铁壁的存在，所以指望打CHAIN是不可能的，最好的方法是给它染毒，效果明显。不过它使用金城铁壁后毒状态会消失，因此每一次金城铁壁之后都要重新染毒，这要求玩家一定要手动控制一个会放毒的人。

个人的推荐阵型是JJD、JHD、DDD、AHD、EEE、HHH。虽然不能指望CHAIN值，但为了五星评价，平时还是要砍几刀，特别是在前期，这一招还是很有用的。金城铁壁时我方就用HHH、EEE来回复并加状态，金城铁壁消失后就立刻换JJD上毒，如果运气太差始终不中毒的话就换JHD继续。这个BOSS吃减物防、减魔防、劣化、减速，砍起来效果还是比较明显的。到后期就专心回复即可，看到魔旋风就记得换为DDD。

金刚龟

金刚龟アダマントータス、アダマンタイマイ的重要性就不多说了，这里推荐4种杀法，适合各个阶段的玩家。

1.人定胜天法

要求：能放召唤、香草学会デス

简单地说就是赌RP，靠即死。玩家手控香草，开战后先放召唤，之后就狂放デス即可。由于完全靠几率，有可能第一击就秒杀金刚龟，也有可能重来五六次都不成功。不过好处是门槛低，因此在早期推荐使用，但由于太耗RP，不推荐多用。有人说先给金刚龟减防减速会让几率上升，个人感觉这还是心理问题，倒是给香草找个加速的装备比较实在。

2.霸王硬上弓

要求：有两人物理攻击力过2000，能放召唤，有パワースモーク

还是手控香草。开战前先用パワースモーク加攻加速，之后进战斗先放召唤，然后手动给金刚龟减物防、减魔防、劣代，之后用魔法狂轰即可。等召唤兽退场后（不用骑乘）众人如狼似虎地一顿狂砍，定然能秒杀金刚龟，费时不到3分钟。如果砍不杀，说明攻击力不够，再走走盘或找点好饰品吧。

3.经济实用法

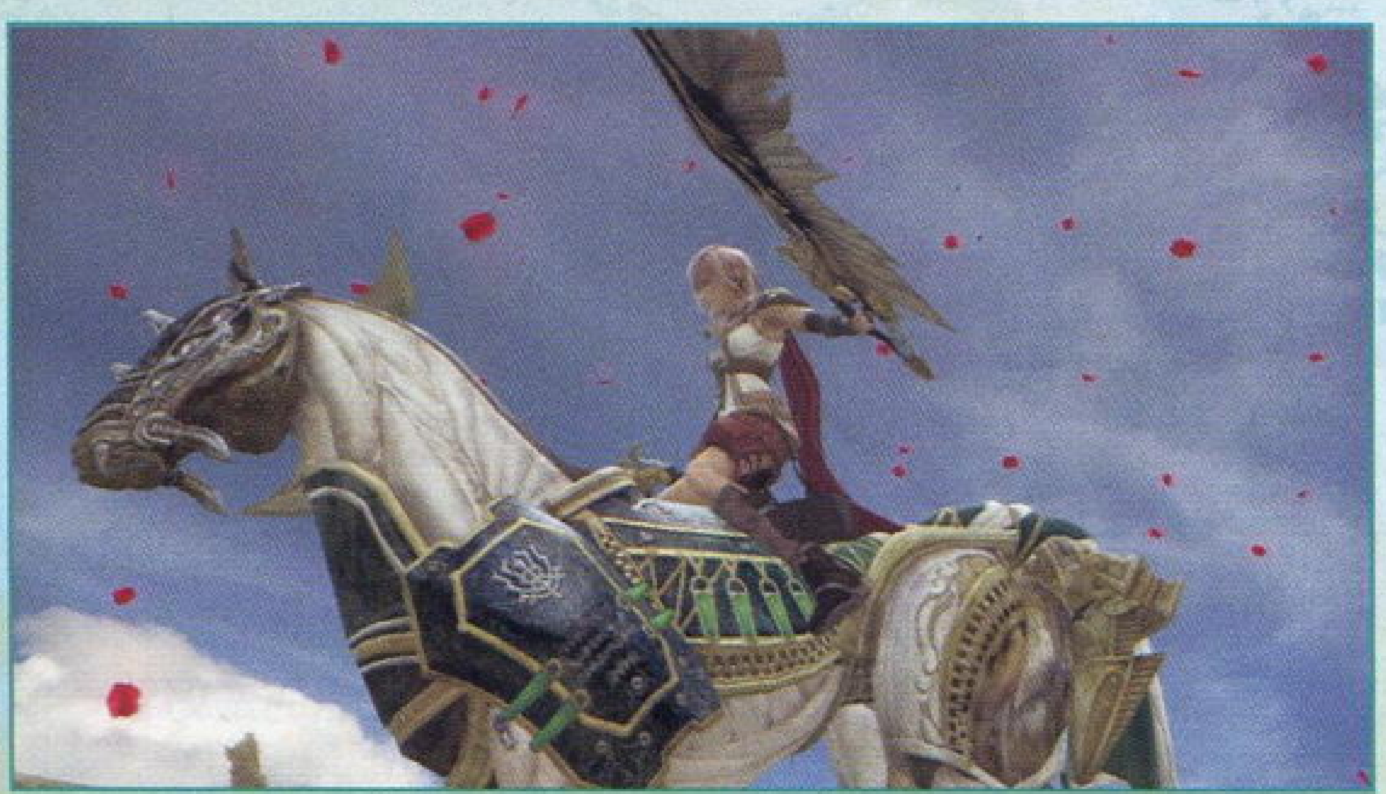
要求：能放召唤，有一人精通J和E

霸王硬上弓的负面效果是一次需要用掉一个パワースモーク，这东西卖1万多元，不便宜。如果赶上十次都不出道具，说不定就要赔本。不过只要有一人精通J和E，就可以省掉这笔开销。方法和霸王硬上弓法一样，只是有益状态都由此人来加。用召唤放倒乌龟后，先给自己加速，再给乌龟加异常状态，之后等队员上场后再加攻加速即可，一样能秒杀金刚龟。

4.强行推倒法

要求：有3个5级的D

打到后期，大家就会觉得为了蓄召唤用的TP比较麻烦了，这里就介绍一种不用召唤的方法。推倒金刚龟的方法是打破它的两条腿，不过金刚龟的威力太大，因此首先要3个D防住它的第一次跺脚，之后先给全员加攻加速加防，顺便给腿加异常状态，之后以ABH的阵型砍掉两条腿，之后轻轻敲一下头，金刚龟就会颓然倒地了，之后就不用教了吧？游戏中天生只有两个D，能弄出3个5级的D，说明大家至少也学满了4个水晶石，能力肯定不会差。



小龙龟



小龙龟（シャオロングイ）是后期我们要经常挑战的对象，因为它身上有可能掉落价值84万的ダークマター。小龙龟的HP高达1000万左右，攻击力也不是盖的，恐怖的アルテマ能秒杀能力不强的人，自带虚弱效果的ほえる也相当厉害，因为这一招之后往往跟着就是另一个全体攻击クエーク，秒你没商量。由于小龙龟无法推倒，所以在攻击时必须全程注意它的反击，发现不对就要立刻切换成DDD来防御。

因为要反复刷，所以效率很重要，而且夜长梦多，时间越长，越有失败的可能。幸好小龙龟的防御力很低，打得快的话2分半钟左右就能干掉它。此法全靠攻击力，因此强烈推荐手控全员物理攻击力最高的芳，攻击力最好能过3500点。剩下两人推荐闪电和香草，原因是闪电攻击力也很高，而且能附加攻击属性，香草则是因为拥有最好的回复效果。

开战后先以DDD防住它的クエーク，之后切换EJH，玩家手动控制给全员加物防、魔防和速度，然后再给芳加物攻和魔攻。这时小龙龟应该也中了不少异常状态了，再换JEH，给小龙龟补齐减物防、减魔防、劣化、减速4个效果，顺便让闪电给芳加攻击属性。之后就可以用ABB或ABH开打了。所有状态齐备的情况下，芳一刀大概能砍30万左右，一轮就是180万，显然即使是HP高达1080万的小龙龟也撑不了几下。但注意如果遇到アルテマ和ほえる，还是得用DDD来防。本期光盘中有教学视频，大家可以看一下。

龙龟



龙龟（ロングイ）比小龙龟和金刚龟强得多，原因在于龙龟基本上不吃任何异常状态，而且防御非常高，至于攻击力就更不用说了。砍龙龟时只有CHAIN值到了999.9%时，伤害值才能勉强过10万。而这个敌人的HP却高达1620万！很显然，我们得用一些阴招。

阴招就是中毒。可能有人会说，你不是说龙龟基本上不吃任何异常状态吗？没错，但龙龟和金刚龟一样，能够被推倒，推倒之后它会中各种异常状态（不过即死还是不行）。所以对付龙龟的办法就是先推倒，之后染毒，成功之后再就和打金刚龟一样，加状态后上去猛砍即可。

召唤依然能瞬间推倒龙龟，不过龙龟的HP实在太多了，一次推倒肯定搞不定它。和打金刚龟不同的是，打龙龟时最后一定要进入骑乘状态，因为进入骑乘状态后战斗时间是暂停的，如果龙龟中毒的话此时HP还会往下减。因此在骑乘状态中要慢慢地出招，这样可以多耗一点HP。一般来说从召唤到龙龟站起来时能打掉900万HP。

剩下的700万HP就得靠玩家再推倒一次了。你可以使用加TP的エリクサー，不过这一代エリクサー异常难搞，所以无视。推倒龙龟的方法和金刚龟类似，先推倒它的双脚。双脚能中各种异常状态（包括毒），正常来说在加好物防和魔防后，ABH就可以了。不过如果龙龟使用咆哮和アルテマ，那就还是要用DDD来挡。第2次推倒龙龟之后继续贯彻放毒战术，就可以获胜了。本期光盘中同样收录有视频，大家可以参考一下。

文 雷电 协力 UCG众编辑 美编 anubis 插画 阳光成员 游宇翔

2009 UCG 玩家魔鬼词典

THE DEVIL'S DICTIONARY FOR GAMERS 2009 EDITION

开头，请允许我俗气地说一句——2009年是风云突变的一年，这一年发生了很多值得（不堪）回首的事情……
2009年的主机大战仍旧硝烟弥漫，各阵营的坚定支持者和中立的游戏饭们在硝烟中生火做饭，过着自己的小日子，各种叫喊声不绝于耳，自己也会时不时站起来大吼两声。所谓知己知彼百战不殆，不懂得战场上的基本常识，就会成为炮灰。
2010年伊始，UCG编辑部所有编辑一起提出了数百条网络、生活、游戏业界的重点词语，经过一再筛选，留下50条，分为人物、游戏和生活三个部分总结归纳，基本按照字数从少到多的顺序排列（几个意思紧密相连的不法词条打破了这个规律，不过不打紧，我们原谅它）。对于词条的解释，我们尽量做到公平公正，但是因为一些词语本身就带有强烈的“战意”，也正是因为这强烈的“杀气”才使其具有可用性，所以如果有侵犯您的纯洁心灵的话，也请以包容的心态看待——就当笑话吧＼(^o^)/~
（前言的）最后，还请允许我再俗气地说一句——2009年过去了，我们很想念她……

人物篇
FIGURES OF THE YEAR

[小弟] 指《忍者龙剑传Σ2》的制作人早矢生洋介。因为板垣伴信一直不承认PS3版两款带着“Σ”的《忍龙》是自己的作品，实际上也确实并非他亲自制作的，而是自己的“小弟”制作的，于是对于“Σ”的一系列恶评也都一把推到小弟的身上，这里的小弟明显有一种受气包的感觉。（而实际就算重制或移植工作并非你板垣亲手所为，但是游戏的骨架也是你做的吧！怎么推都是推不掉的！）

[技术宅] 是“宅”的一种高级进化形态，使用时多带褒义。被称作“技术宅”的人是将“ACG宅”涉猎的内容与自己现实生活中相关的行业或技术进行组合，创造出令人叹为观止的作品的强人。技术宅拥有很强的动手能力或设计能力，这是一种日渐兴盛的宅模式，宅们都以“能成为技术宅”而骄傲，将自己的能力、作品展示出来是他们生活的意义所在，同时，这种行为也将宅文化令人赞赏的一面展示在世人面前。各种强力的Cosplay、自制周边、绘画模型等艺术品都是技术宅擅长的领域。

[李献计] 独立动画《李献计历险记》的主角李献计是一个热爱游戏、坚持真爱的血气方刚的中国年轻小伙，他对待生活的态度在2009年年末激励了无数年轻人。该动画乃“年轻优秀的飞行员”历时2年半时间独自制作完成，作者的天赋、辛勤和对生活的感悟激励了从事各行各业的人们。（并非UCG的同样年轻优秀的“ACE飞行员”，他们都是拥有相同的“飞行员”职业的人。）

[小岛拍肩] 小岛秀夫于2009年E3上的恶搞式拍肩，公布了X360版《潜龙谍影 崛起》，有效仿2008年E3和田洋一拍肩公布X360美版《最终幻想XIII》一幕之嫌。

[GK四天王] 在索尼的游戏阵容中，一些独占游戏会在微软的努力下成为跨平台游戏，而有一些索尼的独占游戏会非常坚挺，当然其中的一部分是第一方或第二方的制作小组的游戏（比如山内一典率领的Polyphony Digital制作的“《GT赛车》系列”），他们帮助索尼保持了自己的独占阵容，这种拥有守护能力的人也被称为GK（Gate Keeper，守门员），配得上“GK四天王”名号的四个人都是功不可没的保护着索尼独占游戏的杰出功臣，包括《GT赛车》的制作人“车神”山内一典、“爱国者”小岛秀夫、“最终装13”野村哲也和“人中之龙”名越稔洋。



▲高清游戏在日本卖不好，但是正因为卖不好，所以要去开发，让其卖得好！by 名越稔洋（从左到右依次为名越稔洋、小岛秀夫、山内一典、野村哲也。）

[野村爸爸] 野村哲也，GK 四天王之一，Square Enix 公司目前最火的当家花旦之一，以主要制作人的姿态参与了包括《最终幻想》、《王国之心》、《寄生前夜》等在内的 SE 当前主要作品的开发。在正式公布《最终幻想 versus X Ⅲ》的女主角 Stella 之后，广大野村 FANS 被女主角的美貌震撼得纷纷折服于野村的魅力之下，并为其起了“野村爸爸”这一称号。引申词组有“爸爸受委屈了”。在一些采访中，野村哲也表明社内一再要求他为 NDS 平台制作游戏，而他自己坚持支持索尼的 PS3 主机，由此暗示出野村在社内承受着上级的很大压力坚持开发高清游戏，于是众多FANS 纷纷含泪支持野村，并喊着“爸爸受委屈了”以示支持。



■《FFv13》美丽的女主角Stella。



和田洋一：所有的FF都要给MS……野村爸爸：FFv13就由我来守护！

游戏篇
GAMES AND CONSOLES

[凸] 2009 年，“凸”在《使命召唤 现代战争 2》中是形容枪声的。“凸凸凸，凸凸凸”就好比射击 M16A4，例如晚上询问别人是否一起游戏时，经常会用“来凸会儿?”这样的句子，相当于“来打会儿?”的意思。在联机打枪的好友之间，“凸”也是纯粹的玩笑话，当你在网战中表现很好时，会听见别人用“凸”字来称赞你，因为你表现太好了，人都被你干掉了，所以不得不“凸”你一下。

[核弹]《使命召唤 现代战争 2》的线上模式中的 25 连杀奖励是“核弹”，被玩家称为“大杀器”，核弹是无差别攻击，秒杀全场玩家，一旦释放，比赛立刻结束。因为连杀 25 人非常困难，所以在游戏中能放核弹的玩家很少，于是“核弹”也包含了“技术高”的意思。

[值崩] 源自日语，指商品价格大幅下跌。某些游戏因为出货量大，而消化率（卖出数量所占比例）低，因此游戏店老板为了减少积货而降价处理，于是产生值崩。例句：《怪物猎人 3 tri》值崩了，简直不要钱！

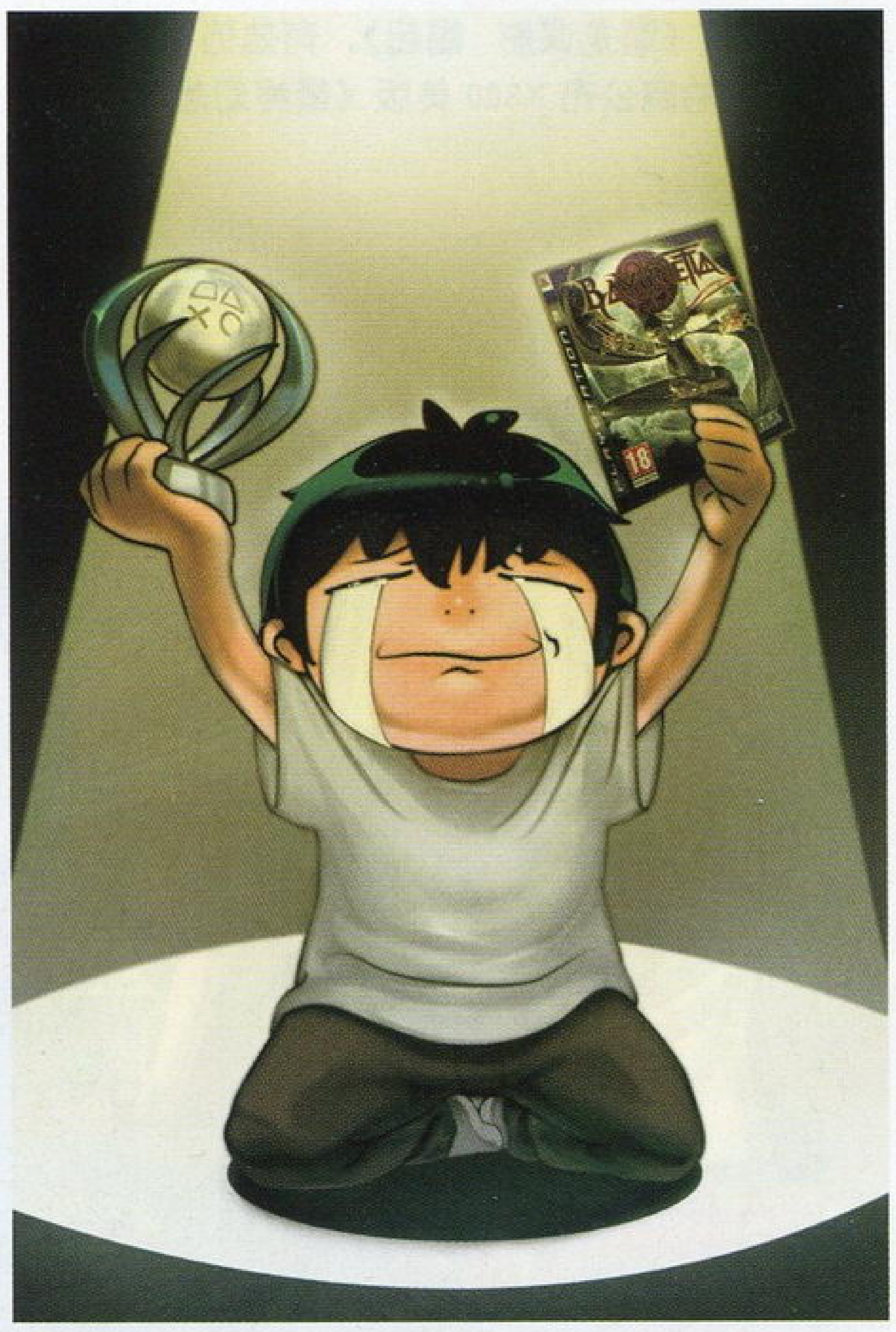
[掰盘] 出于对某款游戏素质之差的愤怒之情而毫不留情地进行批评，又为了避免一些好战者以“你没有这款游戏的 Z 版，就没有如此评论的资格”，此时批评人的最终杀招就是将自己的 Z 盘掰断，之后上照片示意。还有一种买盘就为掰盘的人存在于江湖之中。

[屁股] Wii Motion Plus，接在 Wii 遥控器手柄下方接口上与手柄连成一体增加感应灵敏度的周边，“屁股”是其在国内玩家群之中的虐称。2007 年的电影《太阳照常升起》中的一句台词“那可是屁股啊”也因此可以用来形容 Wii 的这个新周边，有很强的讽刺意味。

[E74] 2009 年初，微软宣布将 X360 主机发生的“E74”故障与之前的“三红”一起列入三年保修期范畴之内。有消息说微软已经取消了最新出厂的 X360 的“三红”这种故障显示模式，所以民众一致认为“E74”就是新的“三红”。对此看法，微软官方发言人说：“当主机出现某类特定硬件故障时，还是会以三红灯的形式显示错误信息……但‘E74’错误信息指的是与三红灯错误相似的硬件故障。”最后还宣称已经采取了改进措施避免类似错误出现。当然，只是“宣称”而已。

[NDS ill] NDSi LL 本是 NDS 的最新型号主机，以更大的屏幕来适应各种人士的需要，故意改变拼写方法的“NDS ill”中“ill”的意思为“有病的”。在黑任天堂时，就会如此称呼新机，俗称“NDS 有病”。

[白金] 一是指游戏公司“白金工作室”，二指 PS3 游戏的白金奖杯，获得白金奖杯即代表已经将游戏圆满。作为第二种意义时，会缩写为一个字——白。“白”本是与“黑”相对的词，但是却被赋予了完全不同的意义，奖杯迷把“白”作为动词使用，指拿到了白金奖杯。例句：我昨天白了白金工作室的《猎天使魔女》。



▲一个伸手不见五指的夜晚，一身白衣的奖杯迷在白了白金工作室的《猎天使魔女》之时，一道神圣的白光凭空洒下。

[BAN 硬盘] BAN 硬盘是微软的最新 BAN 机手段，算是 BAN LIVE 的进一步惩罚。被 BAN 的 X360 硬盘不能安装游戏，之前安装的游戏也无法读取，设定档不管通过数据线还是记忆卡转移到其他机器上会出现“找不到设定档”的提示，在硬盘的数据管理界面会看到“损毁的设定档”的提示，被 BAN 主机产生的游戏存档复制到正常主机上也无法使用，有“存档文件损毁”的提示。被 BAN 硬盘的主机被称为“X90”，这是继承自被 BAN LIVE 的主机的“X180”称号。

[一本道]《最终幻想 X Ⅲ》前期流程线路单一，被日本玩家形容为“一本道”，之后这个词在国内也被大面积流传，意思就是“一条路”。是 FF 黑在黑《最终幻想 X Ⅲ》时经常使用的词语之一。

[王中王] 论坛上通过列举一些数据（有真有假，意在忽悠）制造言论特意哄抬一些游戏，然后总结出“王中王”的称号，比如《杀戮地带 2》当时就被一些 FANS 称为“物理王、画面王、销量王”，在众多可以称王的作品中仍旧是最杰出的作品，综合起来就是王中王。

[大暴死] 大，程度副词；暴，突然、猝然；死，形容一种和“死”类似的几乎灭亡的状态。“大暴死”连起来就是非常突然地完蛋，用来形容游戏刚刚发售就卖不出去，一般用来形容首发首日销量和首周销量没有达到预期水平的注目作品。因为这些作品的 FANS 和作品所在平台的主机 FAN 都抱以较高期待，所以发售后不管销量是否真的不济，都会有人以没有达到一定

高度而称其为"大暴死"。例句：《怪物猎人 3 tri》首周销量 58.3 万，大暴死！

[倒计时]

2009 年 E3 之前，小岛秀夫公布"《潜龙谍影》系列"新作时，在官网上用到了扑朔迷离的倒计时方法，每次倒计时之后都改变的图案引发了网友一轮又一轮的猜测，具有很高的话题性，是非常成功的一次网络营销。结果很多公司跟风，把这个倒计时的方式搞滥了。最近的一次倒计时是白金工作室三上真司新作。



[方块手]

《最终幻想 X Ⅲ》的即时演算游戏画面中，角色的手指大多是方块的，"方块手"用来形容在人物建模时，手部使用了太少的多边形导致的不雅效果。是 FF 黑在黑《最终幻想 X Ⅲ》时经常使用的词语之一。



[我们有]

"我们有（系列）"最初是软饭发明的，后来索饭和软饭都喜欢使用"我们有系列"这个词用作贬义来形容对方的游戏阵容，这种情况多是攀比的结果，比如，当软饭谈起自家引以为豪的"《光环》系列"和"《战争机器》系列"时，索饭就会还以"我们有《杀戮地带》"这样的句子，于是，软饭就将这些经常用来做挡箭牌的大牌游戏归结在一起称为"我们有系列"。一段时间之前，这些大牌大多还是没有发售的作品，于是这个词更具有讽刺含义。奇怪的是，也会有些人将这个词用作褒义来形容自己支持主机的阵容强大，现在不能判明是否为"无间"。

[可以有／真没有]

"可以有"和"真没有"出自赵本山在春节联欢晚会中表演的小品《不差钱》中的台词，表演后立刻成为热门流行词汇。软饭用来挖苦索饭时会经常使用，经典的段落大概内容是这样的：索尼系某高管在报告会之类的情景下问及手下一系列的游戏作品时（比如《横行霸道Ⅳ》的资料片），对答之人对每一个问题的答案都是"没有"，高管很没面子，于是搬出历史上都是看家大作的《GT 赛车》，问这个有没有，答曰没有，高管于是小声说"这个可以有"，答曰"这个真没有"。意在讽刺《GT 赛车 5》的难产问题，不过该作将于 2010 年 3 月发售，因此这个段子只能在 2009 年成为热门。

[有时候有，有时候没有]

在论坛上参与论战时，以自己的游戏阅历和玩过 XXX 之类的话语显示自己的"老资格"后被质问是否真的拥有该主机或游戏时，被问者回答含含糊糊，看似"没有"，加上被问者之前在其他帖子中表现出的"无机"状态的发言的证据，追问者以为抓住破绽，大放厥词，以各种赌注压制被问者。谁知之前被问者只是虚晃一枪，在追问者中招之后自暴出自己货真价实的家当。追问者不信，便以其他帖子中被问者自己透露的"没有该主机"的帖子为证据，而被问者此时的终极回答就是"有时候有，有时候没有"。此时所有怀疑被问者的人都恍然大悟，全部五体投地，拜倒在"有时候有，有时候没有"的强者脚下。此招似乎也可称为欲擒故纵，但是实际使用起来更加难以把握，此乃上等战法。

[火星科技]

火星是八大行星之一，是距离地球非常遥远的星球，火星人就是外星人（如果存在的话），火星科技就是外星人的科技。2009 年的火星科技指 E3 上微软展出的"初生计划"NATAL 和索尼的一些超前卫视频演示（例如那只可以在纸上画出 2D 的汽车侧面图就可以由系统凭空变出一辆 3D 小汽车的"宠物猴"演示）。火星科技是非常强大的科学技术，让人叹为观止，被描述为"火星科技"的科技中，有些是能实现的，有些是不自量力的夸夸其谈。

[独占个鸟]

在次世代主机大战中，独占游戏阵容关系重大。从字面上解释，这个词组中的"鸟"应取引申意义"对前面所说事情的否认"，所以，"独占个鸟"的意思就是"不是独占"。而实际上，这个词组的真正意义是"X360 版《最终幻想 X Ⅲ》独占一个虚拟人偶用的鸟"。它无奈地揭示了一个"真相"。

[改无可改]

《极限竞速 3》制作人在游戏发售前称本作已经达到非常优秀的品质，不需要对内容进行修改了，这种"改无可改"的态度"激怒"了一些玩家，他们为其起了"改无可改 3"这样的别号，并用"改无可改，就无需再改"这样的句子讽刺制作人的不负责言论。实际上游戏发售后是有补丁推出的，比如车内视角添加手部换档动作。

[比真还真]

在对《GT 赛车 PSP》进行宣传时，厂商使用了"GT>Real"这样的宣传词，被"激怒"的玩家为该系列起了"比真还真"这个别名，而系列最新作《GT 赛车 5》自然被冠以了"比真还真 5"的名号。鉴于山内带领的制作组数年磨一剑的认真态度，再对比《极限竞速》的 Turn 10 制作组"改无可改"的态度，"比真还真"在使用时多带褒义，通过强烈的对比色彩达到贬低"改无可改"的目的，实际上，这其中也带着很大的自嘲、自讽的"反省"精神。

[一分四十万]

日本最具影响力的游戏媒体《FAMI 通》的"交叉评论"（CROSS REVIEW）是一个为新游戏打分的栏目，由四个编辑为近日发售的新作打分，每个人的满分为 10 分，一款游戏的最高得分为 40 分，也就是"满分"，一款游戏如果能取得"满分"，那是对其最高的评价，评分越高，游戏的销量也会有一定程度的提高。近年来《FAMI 通》的满分作品数量呈直线上升趋势，而且有很多高分低质作品（玩家自评），因此，在各大论坛上有传闻要想提高本社出品的游戏在《FAMI 通》的打分栏目中的分数，需要为编辑社提供的资金——一分四十万。当然，也就是我们常说的贿赂；当然，这个四十万的货币单位是日元；当然，这都是玩家臆想出来的；当然，也不排除真实的可能性；当然，这个可能性并不高。

[有料测试版]

这里的"有料"出自日语，意为收费；测试版，顾名思义，正规的软件在正式发布前都会先发布测试版，通过一定规模的使用将出现的问题提交给开发公司，根据问题进行修改，目的是为了保证正式版的正确、稳定、安全和可操作性等质量。严格意义上讲，测试版是有缺陷的版本；而与测试版相对的正式版内容要更加丰富，质量也更好。"有料测试版"多指由 X360 最初独占的部分游戏，一段（也许会是很长的）时间后添加新要素推出 PS3 版，PS3 玩家称 X360 玩家之前玩的作品为收费的测试版游戏，是主机大战中 FANS 群之间进行口水战时经常使用的词语，最著名的"有料测试版"是索饭口中的 X360 版《薄暮传说》，因为在后发售的 PS3 版中添加了新人物，而这角色在 X360 版中有明显的硬被删除的残留痕迹，因此而得名。



[导演奸计版] 原词为“导演剪辑版”，最初用在电影行业中，现今也被套用于游戏领域。由导演和剪辑师制作（剪辑）好一个版本后，制片人（PRODUCER，掌管作品是否“有趣”的关键人物）会进行一次审查，并提出自己的意见，比如剪掉一段拖沓的剧情从而让作品更加紧凑、更加吸引人，正式上市后的版本会进行公映（游戏的话就是发售）。而导演有自己的艺术追求，他们会保留自己的剪辑版本，在公映（发售）后，通过其他渠道散发（电影的话，就是各种光碟渠道，游戏的话就是新的版本）。其实，随着商业化的日渐严重，这种导演剪辑版更多出于商业目的，为了扩充光碟版的内容增加其吸引力而增添的噱头，因此，译音的“导演奸计版”在某种程度上更适合形容这些无良商人的骗钱行为。

[满屏的游戏性] 次世代主机大战中，高清主机的拥护者最喜欢比较游戏的画面好坏这种最直观的标准，而任天堂的拥护者则更注重游戏内涵的一方面——游戏性。对于标清 480p 的 Wii 主机，更是对于分辨率更低的 NDS 主机上的游戏，一再强调游戏性的重要地位和画面的次要地位，于是被高清主机拥护者将这种低清游戏形容为“满屏的游戏性”。例句：《勇者斗恶龙Ⅸ》，放眼望去，就是满屏的游戏性。引申出来的句子还有“扑面而来的游戏性”。

[32G 的艺术性] 根据网友列出的 PS3 版《最终幻想ＸⅢ》蓝光光盘内文件的名称和容量，得出光盘总容量 38GB，影音 CG 文件容量为 32GB 的结果。某网友针对此事发表评论说：“《最终幻想ＸⅢ》的 CG 非常多，几乎每几分种就有一段过场动画，而且这些动画做得太精美了，简直就是艺术品，可以说，《最终幻想ＸⅢ》有 32G 的艺术性！”于是“32G 的艺术性”这一形容词和方块手一起成为流行的评价用语，不过无法判明其是褒是贬，中性的可能性比较大。

[奖杯／成就神作] 专指游戏素质一般或低下，但奖杯／成就很好拿的游戏，这些游戏是奖杯迷和成就饭的“神作”，并非传统意义上的游戏素质超强的“神作”。

人生篇 LIFE



▲原地复活：当斯诺和香草在战斗中倒下时会大喊“信春哥”，之后他们就会“得永生”。

[VGL] VGL 全称 Video Games Live，中文名为“电视游戏音乐会”，于 2005 年 7 月 6 日与洛杉矶爱乐乐团合作在洛杉矶好莱坞露天剧场（Hollywood Bowl）举办了第一次演出，超过 11000 人参加，让其成为历史上最大的游戏主题音乐会，之后 VGL 迅速成为了全世界最受欢迎的游戏主题音乐会。2009 年，VGL 进入中国，于 2009 年 9 月 5 日在北京首都体育馆上演，之后于 12 月 12 日再次在广东佛山上演。两次演出都非常成功！作为中国玩家，我们都要感谢 VGL 的工作人员能将激昂的游戏音乐带入中国，通过音乐这个方法，让更多人了解电视游戏。

[This is it] 迈克尔·杰克逊生前计划在 2009 年展开的世界巡演 50 场，巡演主题名称是“This is it”。字面意思为“就是这样”，其表达的语境是要让人们抓住每一个现在，就在当下开始，将自己的爱表达出来，对世界和世界上的一切的博大的爱，这也是杰克逊贯彻始终的精神。作为杰克逊演艺生涯最后的谢幕巡演，他很遗憾地没能完成，于 2009 年 6 月 26 日因心脏病辞世，享年 50 岁。之后，通过多次彩排时录制的影像剪辑成一部名为《This Is It》的电影，于 2009 年 10 月 28 日全球同步上映。正是因为天王杰克逊的离世，让这句短语开始迅速流行，它将在今后的日子一直激励所有听懂杰克逊声音的人。



[哥] 比自己大的男性称为哥，比如表哥；对男孩或男人也可称呼为“哥哥”，是一种尊称，比如大家都管张国荣叫“哥哥”；对于新生代来说，哥是对于中性的女性的特殊称呼，比如春哥、曾哥。衍生出的知名短句有“不要迷恋哥，哥只是传说”。由此句又衍生出“不要迷恋Ｘ，Ｘ只是传说”的句式。与之对应的句式是“不要迷恋姐，姐让你吐血”。

今年最火的游戏界“春哥”特指《最终幻想ＸⅢ》的女主角闪电，因其性格得此名。（其实如果深入进行游戏之后，会发现闪电绝对不是一个会招人闲话的角色，你会慢慢喜欢上性格坚强的她。）

[黑] 引用“抹黑”中相近的意思并且转为动词或名词，“黑XX”的意思就是恶意地诋毁XX，“XX黑”就是专门黑XX的人或派别。常用的带有黑的短语有“任黑”、“黑索”、“黑软”、“FF黑”、“FF13黑”。常用的句式为：“XX是个好游戏，你们不要黑它好吗？”在论坛的讨论中，当某人说出一些诋毁某款游戏、厂商或事物的言论时，其他人如果觉得他是在“恶意诋毁”，就会回复这样一句话，以示反对，语气中带着一丝无奈和请求（并非特别低声下气的态度）。另外，“黑马”的意思不是诋毁马，不管是在2009年还是2010年，“黑马”都是指一匹黑色的马，它非常漂亮，比如我们可以这样说：从《恶魔之魂》在欧美的评价看，它可以称得上是2009年的一匹黑马。

[刺] “刺”指用尖锐的话指出别人的坏处，常用的词是“刺死个人”。流行用语为“刺瞎了我的双眼”，比如画面特别强或特别差的游戏都可以用这句话来形容，另外，比如楼主“华丽”的言论也可以用其形容（同样是可惊为天人或烂到一定地步）。

[杯具] “悲剧”一词的流行是因“百家讲坛”中易中天教授一幅话说“悲剧啊”的图片而流行起来的。杯具，原意就是盛水的器具，因为与“悲剧”一词谐音，所以代替“悲剧”成为网络流行用语。“杯具”词性丰富，可用作形容词、名词。无论形容任何失败、挫折或是压力之类的负面情绪，几乎都可以用一个“杯具”来代替，上一个能与之“媲美”的流行词语应该是“囧”。其实，在广大年轻人在道出或打出“杯具”这个词时，心态应该还是比较积极向上的，因为“真·悲剧”发生时就没有心情调侃了。在哀叹杯具的同时，并未完全走向抑郁的最负极。

例句：《星之海洋4》的画面杯具了（形容词）。PS3版《猎天使魔女》就是个杯具（名词）。

衍生句：人生是张茶几，上面放满了杯具。

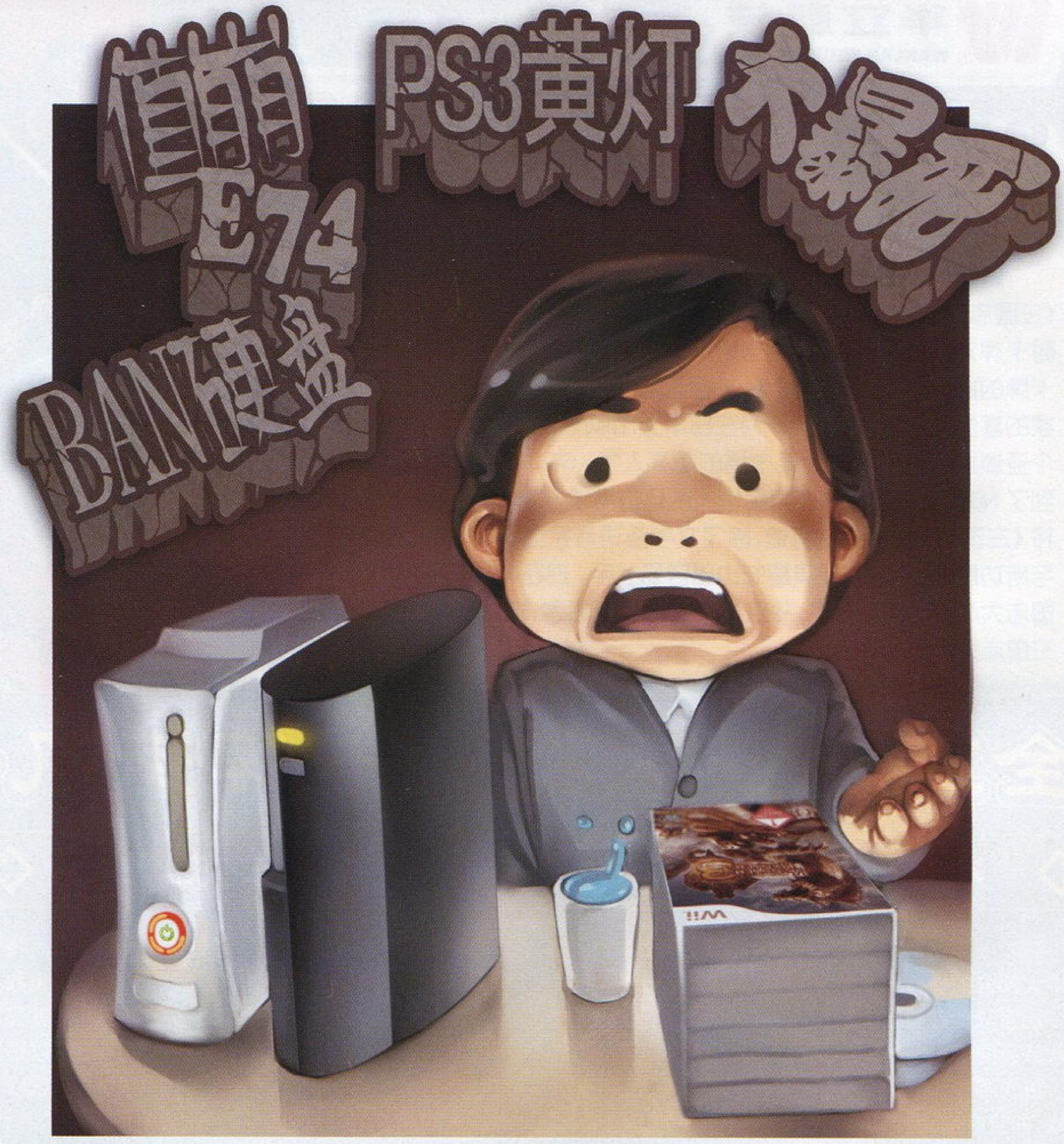
衍生词：餐具（惨剧）、洗具（喜剧）、茶几。

[寂寞] 寂寞是2009年7月迅速在网络上流行起来的一个词语，起初是一个长发“非主流”男孩吃面的照片，上面被PS上“哥吃的不是面，是寂寞”这样的句子，于是“哥A的不是B，是寂寞”这个句式成为通用句式，其中A是动词，B是名词。例句：“哥玩的不是游戏，是寂寞”、“哥痛的不是车，是寂寞”。

[淡定] “淡定”是一种思想境界，一种生活的态度，指内心修炼到一定程度所呈现出来的一种从容、优雅的感觉。我们只有保持淡定的心态，才能在游戏界大起大落这种实在是太刺激了的环境下健康茁壮地成长。

[船票] 以前的例句：这一张旧船票，能否登上你的客船。

电影《2012》中，2012年世界毁灭，这之前人类想尽办法，创造方舟，从而保证极小的一部分人逃过大劫，要想登上方舟，船票是最关键的道具，价格为10亿欧元（会用到科研和建造方舟的项目上）。



▲杯具啊！

[偷菜] 年度流行网页游戏。在编辑部内也一度盛行，现成为上班期间严打项目！

[蛋疼] 通常的含义是指因为太无聊而做出一些不合常理的事情，也可单独代指这种无聊的状态或无可奈何的心情，在过多地使用后，已经失去了原本具有的极度贬义，而接近一个中性词汇。但是因为词语本身的构成问题，仅限于男性才可以使用。

标准用法：从游戏的这种方面挑毛病的人都是闲得蛋疼。

[围观] 在惊人言论或做出一些雷行为之后，众人进贴子围观楼主。衍生词汇有“强力围观”。

[情何以堪] 意思是：感情又怎么能承受这种打击呢？当一件事物最后呈现出的结果与预期有较大差距时，就会有人跳出来说出这句话，通常在前面还会加上某某某的名字，这个人就是创造这件事物的人或有预期值的人。情景演示：MMV充满期望的《国王物语》不巧在超薄版PS3发售的日子在日本发卖，结果首日销量只有5900套，此时便可非常应景地讲出“MMV情何以堪”这句话。

[泪流满面] 当人感动时会流出感动的眼泪，当人非常感动时会流出非常多感动的眼泪，直至泪流满面。因为输入法的问题，常被写成“内牛满面”，“内牛满面”这个捎带喜剧效果的词更适合在网络上夸张地表达自己的感情，于是得到更多人的钟爱。

例句：3年的等待之后，当我终于玩到《最终幻想XIII》时，我内牛满面。

[最讨厌了] 常用的句式为“XX什么的，最讨厌了”，典型的情景是某女孩红着脸说这句话，是傲娇性格的最佳体现。“傲娇”就是口嫌体正，心里很喜欢但是嘴上故作坚强要说不喜欢。

[原地复活] 指人死亡后可以立刻在死去的地点重新寻回生命的奇异事件。例句：“信春哥，原地复活。”“信春哥，原地满血满状态复活。”引申句：“信春哥，得永生。”

[贾君鹏，你妈叫你回家吃饭]

2009年7月16日，百度魔兽吧的一个名为“贾君鹏你妈叫你回家吃饭”的无内容帖子在短短五六个小时内达到将近四万点击率，收到1.7万条回复，18日上午点击率达到800万。这个典型的生活形态的语言，也许很多年轻的朋友都在自己的生活中听过，极具煽情效果。

只要有接触大型电玩游戏的玩家，一定对风靡全亚洲的超人气卡牌街机游戏《三国志大战》系列有所耳闻。“《三国志大战》系列”是一款以“三国”为背景的即时卡牌对战街机游戏，利用卡牌与萤幕游戏结合的大型游戏机。玩家们只要借助卡牌的操作便可以进行游戏，不但玩法特殊，内容也极具游戏性，因此受到众多玩家的喜爱。自从2005年3月在日本上市以来，不仅在日本大受欢迎，甚至风靡整个亚洲地区。凭借在街机市场的超高人气，SEGA还将“《三国志大战》系列”搬到了NDS掌机上。为了满足华人市场的需求，SEGA与IGS、华立科技联手合作，将《三国志大战》重新打造，除了文字及语音完全中文化外，更追加了许多新玩法与新功能，使得游戏更具趣味也更容易上手。现在中国玩家能够无阻碍的体验《三国志大战》强大魅力了，并且该系列有了新名字，这就是本次要介绍给大家的《霸 三国志大战》。



全亚洲最火红的卡牌街机登陆中国内地

以专用特殊框体实现简单、直观的操作！

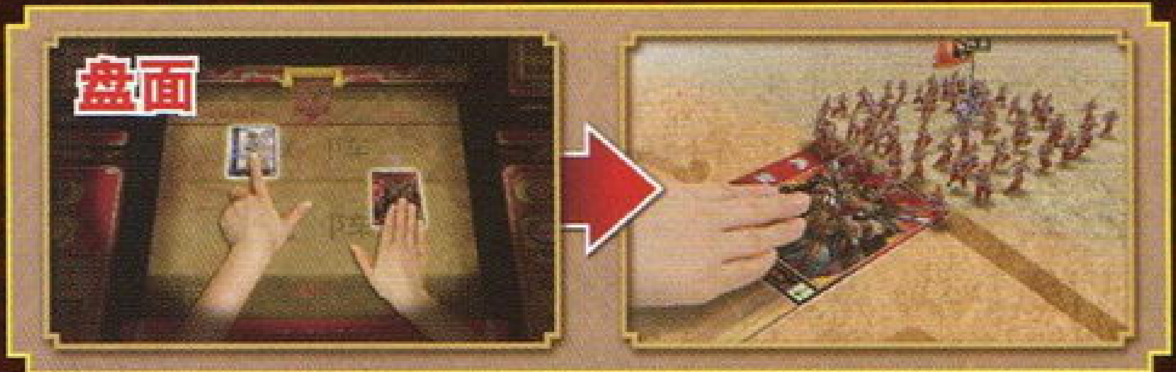
《霸 三国志大战》与一般大型街机不同的是：游戏中大部分的操作方式都是透过特殊的“卡牌”来进行。玩家只要在机台盘面上移动卡牌，游戏画面上的部队就会同步一起行动。

每次游戏时，玩家最多可组合8张卡牌（武将卡）出战，并且在盘面上指挥操控每一张卡牌的走位进退（可同时控制多枚卡牌），让自己当起战场的指挥官，使画面上的部队随着你的指令来行动。

当双方部队接触时，就会自动展开战斗；而将卡牌移动到盘面上攻城区域的位置，部队就会攻击敌人城池，最终只要自己城池的血量多于对方城池就算取得胜利。对战的对手除了电脑以外，另外更可以透过连线系统和店内其他玩家一较高下。透过连线以一对一方式相互对战，彼此斗智斗力，争取最后的胜利。不管是新手还是老手都能从充满紧张感的对战当中得到满足。



▲战斗画面完全3D化，界面信息其实非常简单。玩家可以通过卡牌控制游戏视角的转换，拉近局部战场的画面。





想在电视上一秀身手吗？

华立科技广东体育台大型游戏类电视节目玩家海选进行中！

一、竞赛日期和地点：

2010年1月23日每天广东电视台体育频道13：00～14：00播出，共约6周！

二、竞赛项目：

主赛：卡牌战略类《霸 三国志大战》

垫赛：音乐舞蹈类《唯舞独尊》

春节特别项目：《铁拳6》、《街霸IV》、《拳皇2002》、《头文字D5》、《铁琴》等8个项目

报名咨询电话：13929562878 叶先生

《霸 三国志大战》比赛详情请参阅官方网站

http://sanguo.igsgame.com

©SEGA

知名漫画家联手打造独具魅力的专用卡牌



《霸 三国志大战》拥有让人过目不忘的众多卡牌。这些武将卡上的人物插画邀请了亚洲知名插画家及漫画家联手绘制，如川原正敏(代表作:《修罗之门》等)、真岛浩(代表作:《RAVE 圣石小子》)、CLAMP (代表作:《库洛魔法使》等)。而且众多人气漫画家也参与了卡牌的绘制。在这次的新版本中，还邀请了中国画家绘制新的卡牌插图，让卡牌更具话题性与收藏价值。

至于要如何收集武将卡?很简单，只要每次战斗结束后，不论输赢都可以从机台上获得一张全新的武将卡包，至于卡包里面是哪一张武将卡就得看玩家自己的运气了。

千变万化的古代战场

当然，这游戏并不只是动动牌、走走位就结束了，既然是即时策略游戏，就必须要有战术的运用。《霸 三国志大战》战术可大致分为两种:

●「计略」武将的绝招

在游戏中，每名武将都拥有自己的独特“计略”，可以发挥出各种不同的效果，只要运用得当，便可左右战场的局势。如“火计”、“水计”等伤害计，可以一口气重创敌方部队；可强化个人或全体强化的强化计，则可以提升自己部队的武力等等，各式各样的计略层出不穷，不但考验玩家的操控卡牌的技术外，更考验玩家的智慧，随机应变，妥善运用旗下武将的计略是称霸《霸 三国志大战》关键之一。



●「兵法」－指挥官的绝招

除了各武将计略外，身为指挥官的玩家们，也拥有各种具有强大威力的“兵法”。虽然每次战斗只能使用一次，但由于威力强大，往往具有逆转局面的效果。而随着玩家累积的战斗经验，所学到的兵法种类和等级也会随之提升。

卡牌游戏的精随——卡牌介绍

《霸 三国志大战》所使用的卡牌共分两种：君主卡和武将卡。

●「君主卡」



就是游戏储存卡，同时也是作为玩家的身分的识别。主要是用来记忆玩家的所有战斗成绩、游戏进度等，每次游戏结束前，都会将资料储存与该卡牌内。

●「武将卡」



武将卡是用来操作游戏的主要媒介，每一张武将卡都代表着《三国演义》中的一位英雄豪杰，只要将武将卡正面朝上放在机台盘面上，就能感应该武将和其所带领的部队，并随着卡牌在盘面上的移动，来指挥部队前进后退、攻城拔寨。

华立科技 WAHLAP TECHNOLOGY 用科技享受生活

华立科技自 90 年代创建以来，致力于发展中国的大型动漫游戏行业，十余年来悉心耕耘，努力进取，不但为市场提供了众多的动漫游戏娱乐产品，而且获得了广大商业客户和消费者的认可，树立了良好的企业品牌和业界口碑，成长为大型动漫游戏行业的领导企业之一。

华立科技凭借对世界游戏娱乐潮流的把握、优异的设计能力、优秀的品牌管理能力，以及营销领域方面人才的优势，成功地在大型动漫游戏机领域中奠定了领先地位，并成为 SEGA、NAMCO、KONAMI、SAMMY、SNK、IGS、Andamiro 等国际著名游戏品牌在中国的主要战略伙伴。

华立科技的企业发展理念是:“用科技享受生活”，它包含了华立的三个愿望:成为国家重点高新技术企业；用科技带给人们健康娱乐的生活；用科技改变人们的生活质素。华立人正以兢兢业业的服务态度为这个理想而努力进取!

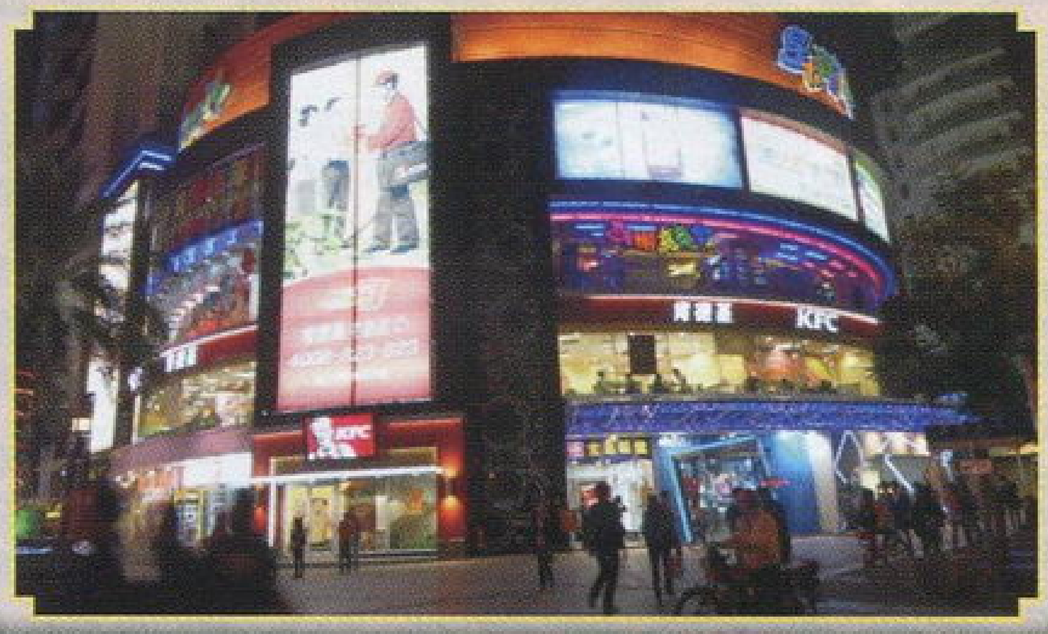
官方网站 http://game.wahlap.com

《霸 三国志大战》登陆店铺

环游嘉年华星力一号店

地址: 广州市番禺区市桥繁华路 2 号(番禺宾馆对面，原友谊中心)

www.funfun.cc



环游嘉年华城市英雄天河店

地址: 广州市天河路 228 号天河城广场六楼

http://www.csyx.com.cn

城市英雄长沙店

地址: 长沙市解放西路 143 号星光大厦一楼

http://www.csyx.com.cn

城市英雄武汉店

地址: 武汉市汉口中山大道 818 号佳丽广场

http://www.csyx.com.cn

神采飞扬延安路店

地址: 杭州市延安路 521 号(银泰百货对面)

http://www.zgscfy.com

上海世嘉游艺新天地

地址: 上海市南京西路新世界 9 楼

http://www.players-arena.com

风云再起南京文化宫店

地址: 南京市新街口中山东路 54 号

http://www.fyzq.com.cn

上海汤姆熊欢乐世界

地址: 上海市浦东陆家嘴西路 168 号 6F

http://www.tomsworld.com.tw

西安灿烂阳光欢乐大世界

地址: 西安市东大街骡马市 60 号文商大厦一楼

温州益智乐源纱帽河店

地址: 浙江温州市解放街 53 号

《霸 三国志大战》官网地址: http://sanguo.igsgame.com

邪魔院

小编带你走近日本

九兵卫

如各位所见，“邪魔院”迎来了改版后的第二次换血。称不上“最终形态”，所以小九希望大家能够对给我们来信并提出改进建议，这样才能将栏目做得更好看。

最近ACG圈子里最热门的话题，要数水树奈奈入选第60届NHK红白歌会，这也是声优第一次踏上红白歌会的舞台。红白歌会在日本的影响力类似中国的春晚，是日本人除夕夜必看的一道电视大餐。而对歌手而言，能够踏上红白的舞台也是对自己事业的肯定以及莫大的荣誉。

流行与生活

新年进行时

和中国不一样，日本人过的是西历的新年，也就是我们通常所说的元旦。所以每年一到1月，人们就开始忙开了……

寒假 日本中小学的寒假一般从年末的12月23日(天皇寿辰)到第二年的1月8日。相比国内，日本的寒假并不算长，往往放假后买买东西再进行一番大扫除，就差不多过年了，而年后的假期则主要用来和家人或者拜访亲戚朋友。不过，日本的学校在每年春天的3、4月间会有一个较长的春假，这是我们国内所没有的。



备考 说起寒假，有部分人可不会那么轻松，他们就是高三的备考生。由于日本的大学入学考试都在1、2月份左右，因此备考生过完年就将迎来人生的转折点。

冬至 年末的冬至在日本也是一个重要的节日。到了这一天，北半球黑夜最长，白昼最短。在冬至，日本人会泡柚子澡，这样可以促进血液循环，而吃小豆粥或者南瓜也是他们的习俗之一，这些其实也都是为了在寒冷的冬季预防感冒，保持健康的身体迎接新年的到来。

新年 元旦新年是日本一年中最重要的节日。除了吃团圆饭、收压岁钱这些与我们过年相似的习俗。除夕夜收看NHK红白歌战、新年第一时间参拜神社的初诣等等也是日本独有习俗。中国传统习俗中的正月指的是农历的1月，而日本新年的正月则是指1月1日到1月3日三天时间，这也是为什么日本的寒假比春假短的原因。

东瀛采风

自然的北海道



北海道是日本47个都道府县中唯一的道，也是最北的一级行政区，为日本除了本州以外最大的岛。南以津轻海峡界本州岛，北以宗谷海峡界库页岛。虽然这里的面积几乎相当于日本的五分之一，但人口密度却只有本州的四分之一，称得上是全日本最适合居住和观光的地方。

札幌是北海道的行政中心以及最大城市。1972年札幌冬季奥林匹克运动会让这里成为全亚洲最富盛名的冬季旅游胜地之一，因此对于来自几乎不下雪的台湾和香港人来说，北海道无疑是可以感受到雄伟的自然魅力的最令人向往的地方。

知床国立公园为日本北海道知床半岛上的国立公园，面积38633公顷。于1964年6月1日成为国立公园。范围跨越斜里郡斜里町和目梨郡罗臼町，多数区域为原生林所覆盖，并有棕熊、北海道狐狸、虎头海雕、白尾海雕、海豹等野生动物，每年1月到3月间在岸边有流冰景观。2005年，知床半岛被列入联合国教科文组织的世界自然遗产。除此之外，以日本最大的湿原而闻名的钏路湿原国立公园，以及北海道历史最悠久且拥有奇特火山资源的阿寒国立公园也是前往北海道旅游的人们所必去的旅游胜地。


■洞爷湖周边自然景观。

位于北海道西南部的洞爷湖是日本第9大湖，这里以火山以及温泉为代表的独特自然景观堪称，第34届八国集团首脑会议便是在洞爷湖畔举行。

声优园地

《咲Saki》声优们的麻将对决

起源于中国的麻将在日本也是一项老少皆宜的娱乐方式，只是规则有异。而2009年和日本麻将有关最火的话题之一，就是动画《咲Saki》的热播，如今PSP版游戏日前也确定将于今年春季发售。本期就让我们在“声优园地”这个栏目中，看看本作声优们的麻将实力吧！


▼植田佳奈自摸后大家只有乖乖地将点棒献上。





■东张西望的小清水亚美难道是想……
▶虽然煞费苦心，但最后还是放炮了。


■PSP平台《咲 Saki 携带版》游戏画面。


伊藤静【竹井久】 小清水亚美【原村和】 植田佳奈【宫永咲】 钉宫理惠【片冈优希】

TIPS 说起声优们的麻将比赛，就不得不提小山刚志(代表角色：《传颂之物》克罗)，喜欢麻将的他组织了名为j-1大奖赛的麻将，参加者限定为声优。第一届由他本人力压劲敌植田佳奈获得冠军，比赛目前已经举行了两届，甚至还发行过DVD。

多边共享区

ENTER THE GAME

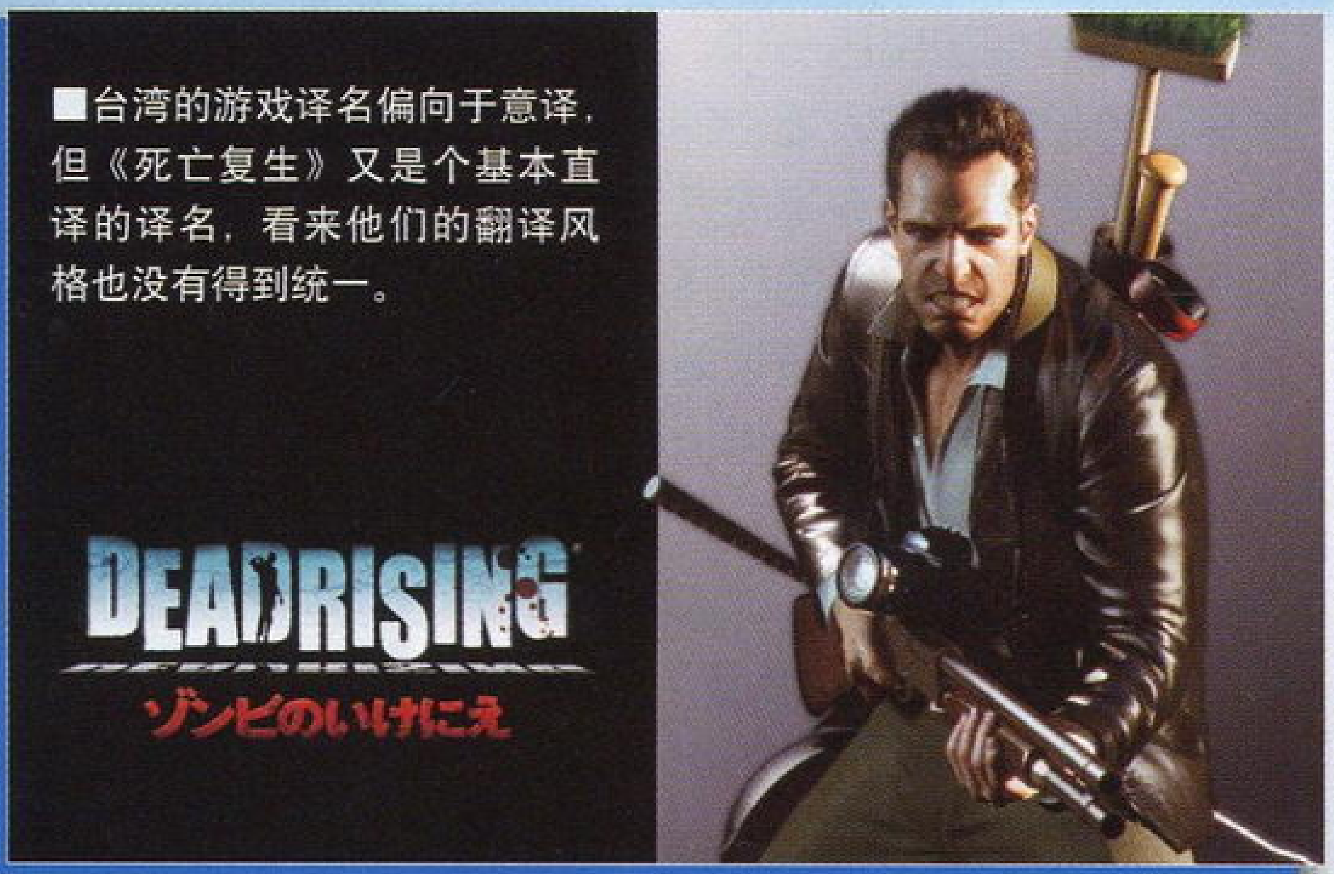
胜负师：因为工作忙的关系，这一期只看了一部10年前的老电影，但着实震撼。想必真正的影迷（我是个游戏迷，算不得真正的影迷）一定都知道这部神片——《记忆碎片》(Memento)，影片几乎以完全倒叙的方式在播放，复杂而又完美的剪辑，把所有的悬念都留到了最后，而丰富的细节让人几乎不可能一遍就把故事的来龙去脉搞清楚，二周目是必然的。影片耗资仅500万美元，估计只够某些大片开个首映式的，但给观众留下的思考却远比特效大片多得多。所以说，好电影不是用钱堆出来的，相信好游戏也是如此。

两岸译名趣谈

纱迦提供

很久以前曾经给大家介绍过内地和台湾对于同一游戏的不同译名对比，像恶灵古堡（生化危机）、时空幻境（传说系列）等等。几年过去了，在业界又出现了不少全新的游戏，也有一些游戏从过去的默默无闻变成如今的家喻户晓，不过两岸的文化差异依然存在。这里我们就给大家再来一次对比，相信其中有一些译名定然会让你捧书大笑。

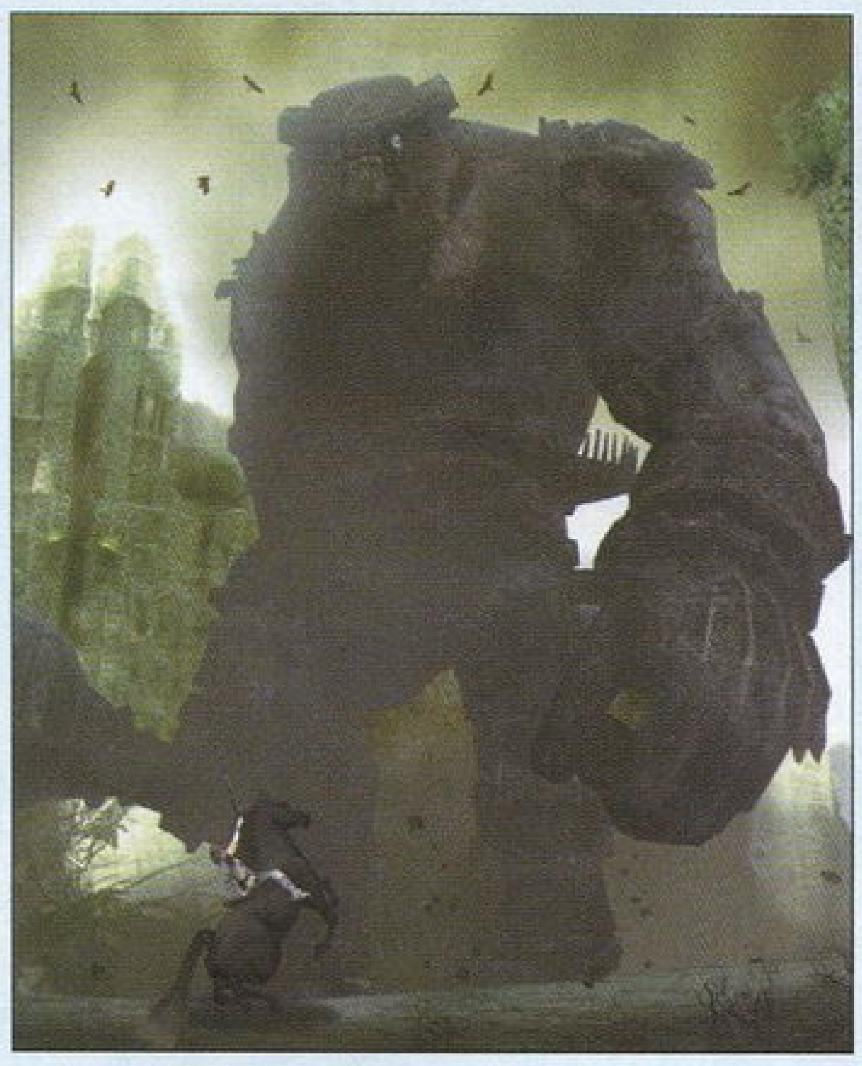
内地译名	台湾译名	纱迦吐槽
使命召唤	决胜时刻	其实《决胜时刻》应该是那个奇烂无比的《Hour of Victory》。
尘土飞扬	大地长征	不得不说《大地长征》这个译名更有气势，以至于完全和游戏内容不配。
猎天使魔女	魔兵惊天录	关于《魔兵惊天录》这个译名，经常能看到台湾玩家在论坛上大骂……
圣恩传说	美德传奇	看来这么多年《时空幻境》叫下来，他们终于受不了啦……
暴雨	豪雨杀机	这名字够寒的，问题是中文版很有可能就按这个来……
荒野大救赎	碧血黄沙	很明显，人家没有“荒野大XX”这种文化传统。
横行霸道	侠盗猎车手	咱们以前也曾经这么叫过，不过主人公干的事儿实在不配这个名字……
怪物猎人	魔物猎人	那但丁叫什么？（谜之声：人家叫恶魔猎人！）
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	蝙蝠侠 阿卡汉疗养院	疗养院要是这样，谁敢进去？
如龙	人中之龙	同样意思，两种表达。
丧尸围城	死亡复生	《死亡复生》是指丧尸吗？应该是从英文原名直译过来的。



■台湾的游戏译名偏向于意译，但《死亡复生》又是个基本直译的译名，看来他们的翻译风格也没有得到统一。

别看我吐了一堆槽，其实大家心里都知道，这其实只是文化氛围的不同所造成的，这些译名在宝岛玩家看来肯定是很正常的。我们也没理由去抵制这些译名，因为这些译名很有可能会变成未来中文版的正式官方名称，毕竟所有主机在台湾省都有行货，相比之下内地玩家就泪流满面了。





这么萌的巨像你也舍得打？

levelup.cn 提供

提起PS2神作《汪达与巨像》，除了能叫人泪流满面的动人故事，大家印象最深刻的，毫无疑问就是游戏中那16只神秘中透着一股悲凉的巨像了……不，当然不是左侧那张图所描绘那个样子的。

虽然此巨像非彼巨像，但相信大家都看得出其中的联系，事实上她是出自C77同人作品“巨像娘”画集中的一“只”。由于是取材自游戏原作的主题同人，所以其余的15只也都有对应的萌娘造型。虽说是为了拯救心爱的人，但面对这么萌的巨像，你还忍心下手吗？还是说，反倒更能激起你将她们推倒的欲望？

◀ 左边的巨像娘和右边的巨像之间存在着一些共同点，但只是“一些”而已。

最受日本玩家欢迎的十个必杀技

脆薯条提供

近期在日本游戏玩家群中展开了一项关于“你最喜欢的必杀技”的调查，相信诸位也是非常感兴趣的吧。那些游戏中著名的必杀技让我们记忆犹新，有时候还会情不自禁地喊出声来，相信玩家们都有这种经历，下面就来看看具体的排名吧。

排名	必杀技名	登场作品
第1名	波动拳	《街头霸王》系列
第2名	升龙拳	《街头霸王》系列
第3名	超究武神霸斩	《最终幻想Ⅶ》
第4名	龙虎乱舞	《龙虎之拳》系列
第5名	魔神剑	《传说》系列
第6名	ニーベルン・ヴァレスティ（尼伯龙根之裁）	《女神侧身像》系列
第7名	霸王翔吼拳	《龙虎之拳》系列
第8名	乱れ雪月花	《浪漫沙加2》
第9名	冥空斩翔剑	《幻想传说》
第10名	破邪剑征・樱花放神	《樱大战》系列



▲波动拳和升龙拳这两个必杀技可是格斗游戏中鼻祖级的必杀技，相信没有人不知道吧。



▲魔神剑“《传说》系列的经典招式，可以说是每个主角的必修技，随后还衍生出了“魔神拳”等。



◀ニーベルン・ヴァレスティ这个必杀技的设计可谓相当华丽，让人过目不忘。另外，《星之海洋》系列中的搞笑角色薇尔琪也有类似的COS招，不愧是一家公司开发的。

秋叶原通信 AKIBA EXPRESS

“伪”福袋

以前小九曾向大家介绍过，每到新年（日本新年即为元旦），日本的游戏店会和其他的商店一样，为了招徕顾客而推出一种名为福袋的商品。虽然在人们购买之前并不知道福袋中的商品内容，但在喜气的包装袋中往往都是远超实际价格的超值商品，既吉利又实惠，因此购买福袋也可以说是日本人过年的习俗之一。

拜福袋所赐，很多玩家都能一口气在年末入手不少期待已久的游戏。不过在全球金融危机的影响下，很多商家处于成本的考虑而不得不让今年的游戏福袋大幅缩水，不仅内容不够吸引人，甚至还出现了“忧郁袋”、“萧条袋”等等严重滥竽充数的“伪”福袋。这令原本为玩家带来实惠的福袋，完全变成了商家处理滞销商品的工具，着实令不少人扼腕不已。



■一块屏幕擦外加一个保护套。如果买到这样毫无惊喜的“伪”福袋也算是玩家自认倒霉了。


▲虽然福袋通常以老游戏为主，但有些店家的PS3套装福袋中也还是出现了《最终幻想XIII》这样的大人气新作。


▲大家在七手八脚地悬挂自己的匾额，一会儿的功夫匾额的数量就已经非常惊人。


▲可爱的人物以及简单的新年祝福让人备感温馨。（文字为：祝愿每个OTAKU都能获得幸福。）

OTAKU匾额

同样是与新年有关。在秋叶原附近的一所神社，入口附近的木板上挂满了各式各样的祈愿匾额（日语中为：绘马），即使是很少参与公众活动的OTAKU，在新年这一天也会出门来到神社为新的一年许下美好的愿望。他们和普通参拜者也有着与众不同之处，秘诀就在那块小小的匾额上。

仔细观察你会发现，这些用来写下新年愿望的小小木牌，在OTAKU的手中就成为了一块用于施展个性的画板。亲手绘制的自己所喜爱的动漫角色，加上温馨而简单的祝福话语，没有比这样的匾额更适合表达OTAKU对新年的期待。当然，如果你以为这些手绘的图案只是些随性的涂鸦那就错了，很多匾额的画工以及制作甚至不亚于官方水准，专业程度相当高，这是让人比较佩服的一点。有绘画天赋的读者不妨也来试试！

多边小百科 GAMEPEDIA

迪士尼的经典角色

電电提供

即将发售的PSP《王国之心 梦中诞生》是“《王国之心》系列”的最新作，众所周知，这个系列是由SE和迪士尼共同打造的品牌，第一作于2002年发售，在经历了将近8个年头之后，已经成为SE公司的优质品牌，这次PSP新作的故事定位是系列前传，在这里我们将看到仍处于孩童阶段的米老鼠等经典角色，借此机会，本期“多边小百科”带大家简要回顾一下迪士尼公司的历史和经典角色。

The Walt Disney Company

迪士尼 Disney

迪士尼全称华特迪士尼公司（The Walt Disney Company），是世界上最大的媒体和娱乐的联合企业。迪士尼起初是一个动画工作室，于1923年10月16日由华特·迪士尼和他的哥哥罗伊·迪士尼一起创建，之后慢慢成为好莱坞最大的工作室之一，同时它还拥有11个主题公园和数个电视媒体。大家熟知的皮克斯动画工作室、好莱坞电影公司（Hollywood Pictures）、ESPN体育、美国广播公司（也就是ABC）都在迪士尼旗下。

米老鼠（Mickey Mouse）是迪士尼的标志性吉祥物，唐老鸭（Donald Duck）、高飞（Goof）和布鲁托（Pluto）都是迪士尼动画中的重要角色，这些形象在《王国之心》中也是最主要的核心角色。


■华特·迪士尼

■米老鼠的首次大荧幕之旅是1928年11月18日上映的世界上第一部有声动画片《汽船威利》（Steamboat Willie）。

■1934年6月9日推出的一步短篇作品《聪明的小母鸡》（The Wise Little Hen）捧红了唐老鸭这个角色，他的特征是口齿不清，肚子里有数不清的坏主意。1934年的《Orphan's Benefit》中米老鼠和唐老鸭第一次同时出现在荧幕上。

■高飞的形象第一次出现在1932年的《Mickey's Revue》中，当时他的名字是Dippy Dawg。

■布鲁托（Pluto）的形象最早出现在1930年8月18日推出的《The Chain Gang》，在10月23日的《The Picnic》中才有了自己的名字。他大多以米老鼠的宠物狗的身分出场。

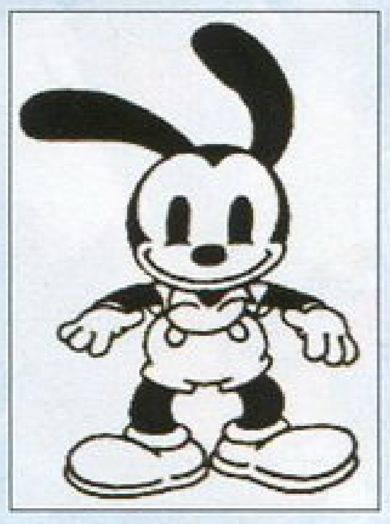
■从红白机时代开始，米老鼠就出场在很多游戏作品中。近年内，除了频繁出场的《王国之心》外，以他为主角的Wii版《经典米奇》（Epic Mickey）将为大家带来一个黑暗版本的迪士尼世界。

米老鼠 Mickey Mouse

迪士尼工作室的艾沃尔斯（Ub Iwerks）和华特·迪士尼（Walt Disney）最初为环球影业（Universal Studios）设计了一个名为奥斯瓦尔德（Oswald the Lucky Rabbit）的长耳朵卡通兔，1928年2月，奥斯瓦尔德创造出了意想不到的商业价值时，迪士尼和环球影业之间对该角色的版权费用问题出现了分歧——环球影业的Charles Mintz声明迪士尼可以继续使用该角色，但是他们会收取一定的费用，迪士尼拒绝了这个交易。Mintz雇佣了所有迪士尼员工，但是艾沃尔斯有骨气地留在迪士尼，帮助华特共同创造一个全新的角色。1928年春天，华特和奥斯瓦尔德尝试着画了很多种动物，包括猫啊狗啊，但是都没有满意。之后，华特想起自己曾拥有的农场上饲养过的一只宠物老鼠，他提出自己的想法后，由艾沃尔斯进行绘画，在奥斯瓦尔德这个成功的形象上衍生出了这只可爱的老鼠，之后他成为地球上最著名的老鼠——米老鼠。

最初，华特为他取的名字是莫蒂默老鼠（Mortimer Mouse），而华特的妻子觉得这个名字对于一只老鼠来讲显得太过高傲，随后，米奇（Mickey）这个名字便出现了。美国著名电影演员米奇·鲁尼（Mickey Rooney）声称在角色未定名的期间，在华纳兄弟工作室与华特相遇，而米奇这个名字就是从他的名字中获得的灵感。

华特·迪士尼说：“我们能感觉到公众，特别是孩子们，喜欢小巧可爱的动物。我想是查理·卓别林启蒙了我们。我们需要一些表现性很强的东西，我们觉得一个小小的老鼠会有一些和卓别林一样的渴望——一个小家伙努力做到最好的精神。当人们看到米老鼠而笑时，是因为他是那么有人性，这也是他受到如此欢迎的一个秘密的原因吧！我只是希望我们不要忘记一些事情——这一切都起始于一只老鼠。”





▲不难看出，米老鼠和奥斯瓦尔德（左）有很多相似的地方。

创造跨年神奇 剖析《龙》公测版本十大看点

史诗级城战，跨服也可来PK。
超酷个性秀，恋爱婵娟闹婚礼。
千锤炼神兵，神级副本斗苍穹。
转职成英雄，实力名人大比拼。
雪域觅奇踪，百级翅膀昆仑行。

以上这首诗，说的乃是《龙》公测版本十大看点。自《龙》在2009年12月29日开启公测以来，许多玩家都对这款自主研发运营的3D巨作表现出浓郁的兴趣！公测版本的《龙》放入了更为丰富的游戏内容，将这款神奇游戏继续延续下去！下面就让我们来具体看看这十大看点吧！

史诗般城战，跨服也可来PK 《龙》的恢宏城战被称为史诗级的城战。《龙》公测版本的城战，将推出古代城战必不可少的“骑战”，同时，攻城方的冲车、霹雳车、发石车的运用，守城方的箭塔，连弩车将在城池间开启殊死的万人决战。另外，烧毁粮仓以及守护兽的协助更为城战的精彩增色不少。

当你会当凌绝顶时，是否有种独孤求败的无奈？公测版本中，你还能够跨越服务器的障碍，与其他服的人来个生死之战，看看谁才是《龙》中真正的王者！

超酷个性秀，恋爱婵娟闹婚礼 《龙》的婚恋系统相当庞大，无论是情侣任务，还是结婚时候的戒指，礼服都一一俱全。但愿人长久，千里共婵娟，专为情侣准备的婵娟池，将会成为有情人最美的约会场所哦！《龙》中还会出现主婚人，来一同庆祝这对新人，同时，礼花，婚誓，对拜，发红包，游城，争绣球一一俱全，期间更有绝美绚丽的烟花来庆祝呢。

婚后，夫妻之间依然能够做情侣任务，同时还有让人眼馋的夫妻技能可学习！比如恢复活力值，比如瞬间移动，加血，复活等等，可谓品种繁多，前提是要夫妻都在才能实施这些技能哦！

千锤炼神兵，神级副本斗苍穹

拥有一把属于自己的绝世神器，笑傲武林所向无敌是每个英雄的心愿！千锤百炼出神兵，炼就只属于你的传奇时代，同时，《龙》改革之后全自由的PK系统，让你随时随地都可享受PK的乐趣，即使是NPC都能成为你的刀下亡魂！

同时，公测版本中，更高级的场景副本的难度也会越高，无论是作战策略，还是团队合作，一个不慎很有可能全军覆灭！公测中，传说中的“神级”副本足以满足喜欢挑战高难度副本与任务的玩家。



转职成英雄，实力名人大比拼 全新的转职系统，使你的技术更精湛，而拥有一把千锤百炼下的绝世神兵，更让你如虎添翼，在《龙》的世界中所向披靡，傲视群雄！公测版本中的转职系统，将大大提升你的战斗力，让你完全享受这种超然于世的快感！

同时，名人堂实力排行榜在公测中也让渴望一举成名的玩家震撼不已。当氏族广泛出售的物品上有自己的名字，当自己在实力排行榜上遥遥领先的时候，那是何等的自豪与骄傲！

雪域觅奇踪，100级翅膀昆仑行 《龙》公测版本开放的昆仑场景，将给80级后的玩家带来宛若仙境的超凡享受，以及更加唯美的剧情，更刺激的副本！与此同时，随着公测100级的开放，更多高级装备也纷纷亮相，最令人瞩目的莫过于那对翅膀装！浮在半空中的凌霄天宫，翅膀装的出现，是否预示着《龙》即将开放飞行系统？

《龙》这款3D国产游戏，通过不断对主流观点进行创新，终于走出属于国产游戏自己的道路来。无论是刚刚开始测试期间的门派职业限制，内测版本的养成性灵兽，还是这次公测版本中的城战，互动性非常高的结婚系统，都在不断创新中。相信2010年，这款成熟的网游作品，能给喜欢民族网游的玩家带来更多的惊喜与希望！

延续街机经典——剖析第九城市《名将三国》



一看到“名将”和“三国”，老玩家一定都想起了欢乐的街机时光。“格斗”一直是街机上的主流类型，当前的主流游戏机如PSP、PS3、Wii上都有了格斗游戏的影子。其实格斗游戏在如今的中国网游市场里也是遍地开花，然而优秀的作品却是凤毛麟角。

我们都知道，一款出色的格斗游戏需要拥有设计精良的画面、音效和平衡性等多种要素，不过最重要的一点就是打击感！很多时候打击感成为大家评价一个游戏是否优秀的主要原因，例如《格斗之王》、《街霸》等；它们凭借出色的打击感给玩家留下了深刻印象。从国产街机网游《名将三国》里，我们再次体验到了这些经典感受！

人物姿势·真实 格斗游戏中，所有的技能招式都是通过人体的姿势来展现的，需要拥有灵活、真实的表现就得对人物的模型拥有多个层面的设计。因此厂商除了开发足够强大的引擎外，还需要对人物建模进行细心的多层面勾勒；以将最真实的打击感反馈给玩家；在《名将三国》中，被击中时的表现很自然，如：被击中时的僵硬，期间无法进行任何操作；被击中时的位移后退，完全与真实世界中的力学平衡定律相同。青龙的三个普通攻击的动作也可以发现开发团队的用心，斜砍，横扫，上挑。这也是人体最容易发力的3种姿势；每个动作之间的衔接配合身体的旋转和脚步的移动将真实的打击感发挥得淋淋尽至。

特效·多样性 其次，特效也是格斗游戏表现打击感至关重要的一个环节；近战和远程攻击的特效展现效果各不相同，如白虎的击中敌人时所展现的特效是在击中部位爆发式的一个聚焦，如石头投入水里一般激起浪花的有力回馈；而朱雀的暗器击中敌人则如身体切豆腐一般，锋利的暗器扎入敌人的身体而后敌人则软绵绵地倒下。同时，使用不同的技能所表现的特效也花样繁多而不脱离实际。从这些细节上不难看出《名将三国》不仅拥有以往街机游戏的优点，同时也结合了实际，做到自然而不扭捏，不会产生犹如拳打棉花的无力表现。

连招·成就感 《名将三国》有连击的判定，不过这个连击和街机游戏的连续技是不一样的。在《名将三国》与玩家PVP中不存在某个技能秒杀对手的技能，但是通过对时间、招式和地点的合理控制，通过技能的不间断连接操作（连招），可以直接将对手打倒在地。每个技能都拥有其快捷键，玩家在完成上一个技能后就需要迅速做出判断决定下一个技能的使用。以此将打得对手毫无招架之力。但这需要玩家对与技能的把握达到大成的境界。可以说《名将三国》拥有街机游戏打斗中的全部特色，并且创新了打斗方式。打斗感不再局限于一招一式之间，而是全盘将对手掌握于双手之中！



《名将三国》作为国产网络格斗游戏的巅峰之作是名副其实的。无论你喜欢哪种格斗游戏，哪种流派都可以在《名将三国》中证明自己，快来创造属于自己的一片天地吧！

新的神话 FF XIII剧情小说



闪电

原属波达姆警卫队的前军人，姓法隆，真名除了妹妹之外没人知道。为了救出被圣府军捕获的妹妹塞拉，她乘上了流放列车前往异迹，在打败了下界的法尔希后，自己也成为了路希。



斯诺

没有家人的他从小便在圣府的养育下长大，成年之后，他和朋友们组织了名为“诺拉”的组织，致力于清除波达姆周边魔物，保护市民的工作。为了不让成为路希的未婚妻变成死骸，决定保护她达成使命，最终成为了下界的路希，对塞拉变成水晶前所说的“保护茧”深信不疑，认为那就是路希的使命。



塞兹

没有被流放之前是一名飞空艇驾驶员，他和大多数茧的居民一样敌视下界的侵略者，讽刺的是自己却变成了下界的路希。稍微有些怕事的他却主动向法尔希发起了挑战，这是因为他有自己的苦衷。



霍普

原本生活在商业都市巴尔姆波尔姆的少年，和母亲一起前往沿海都市波达姆旅行时不幸被卷入了流放中，并成为了下界的路希。他认为自己的母亲是因为斯诺而死，并因此憎恨着他。



香草

乐观的少女，虽然变成了路希，但却从未因此而有消沉的样子。在乘坐流放列车时候遇到了霍普，因为担心他而一直陪伴在他身边。



芳

将斯诺逮捕的谜之女性，她的身上也有路希的烙印，但却和圣府军一起行动。



塞拉

闪电的妹妹，双亲早早离开之后，她便一直和闪电相依为命。因闪电对斯诺的印象很差而有点苦恼，却无意间接触了下界的法尔希并变成路希，改变了所有人的命运。

在《FF XIII》发售前，对于它的剧情我们曾有过许多假想，实际打通游戏后，才发现所有假想都要归结为两个字：抗争。对命运的抗争，对自己的弱点抗争，对根深蒂固的观念抗争，对不断袭来的绝望抗争，以及对一直以来所深深信赖的事物抗争。这是一个关于抗争的故事，故事中的主角和所有RPG的主角一样，尝试以自己的能力改变世界，但闪电他们的路途要更加困难，因为他们没法找到真正可以信任的正确道路，惟有期待奇迹到来。这是一个全新的神话，是一段有关于“决意”的旅程，这是《FF XIII》。



文 玛娜 美编 忽悠悠

第一章　反抗命运

我醒来后的第十三天，奏响了世界走向灭亡的序曲。

——香草



阴郁的天空仿佛一块倒扣着的巨大结晶笼罩在茧的上方，漫无生气的灰蓝色中没有透过一丝阳光，一列飞速疾驰的列车正在覆盖了整个世界的阴影下穿过山间，它的目的地是那个人们连提都不愿提及的名字。

列车虽然不长，但却挤满了人，车厢两侧的座位上井然有序地坐着身穿拘束服的圣府的犯人，宽大的拘束服虽然将他们的面容与身形都遮挡了起来，但是巡逻的圣府军们仍能从那些低垂着的头上看到难以去除的绝望。

但这也是没有办法的啊，士兵们仅仅是在心底感概了片刻，便一如既往地端稳手中的枪，以看守者的身分挨个审视犯人们的一举一动。

列车以飞快的速度向下方驶去，冲入了一条被两侧山崖紧紧挤在中央的轨道上，离那个目的地的距离已经很近了，绝望愈发地在整个车厢中蔓延。但在这节气氛凝重的车厢中，也仍有不为所动的人存在。







“……你认真的吗？”

一个男人的声音从车厢尾端传来，他以微不可鉴的动作瞥了一眼正站在车厢前端的PSICOM士兵，手心早已濡湿。

“闭嘴。”回应他的是身边干脆的女声，被对方的气势摄住，塞兹费力地咽了一口唾液，暗暗地祈求对方能够靠得住。

车身突然剧烈地震动了一下，那是列车穿过屏障的正常现象，直立的士兵不禁踉跄了一下，闪电等待的正是这个时刻。一团白色的身影突然由尾端的座位上跃起，从士兵的头顶飞了过去，伴随着身影的跃过，一个小巧的控制器也落到了地上，毫不犹豫地将其踩坏，束缚着闪电和所有人双手的衣服瞬间便失去了力量。

车厢门被狠狠地撞开，两名在附近巡逻的PSICOM士兵立刻用枪锁定了站在车厢中央的闪电，密集的子弹瞬间便将白色的拘束服打成了蜂窝。闪电却如鬼魅般从衣服下方钻出来，准确无误地踢飞了一名士兵手中的枪支，又将另一名士兵的枪夺入手中，冲入了前一节车厢。

趁着混乱的时候众人纷纷夺路而逃，车厢尾端的塞兹也丢下拘束服，露出黝黑的肤色与乱得像鸟窝的爆炸头追随闪电而去。

拦住闪电的是一个又一个PSICOM士兵，闪电默默地吸了一口气，擦亮了手指上的AMP装置。

感觉到了，周围重力场的改变，没等PSICOM士兵开火，闪电就以超越了人类极限的姿势与速度冲了过去，将敌人狠狠地压到墙壁上，看着对方失去意识，她又一次跳起，在空中划出了一道华丽的曲线，朝远处的三名士兵跃去，在他们还没来得及向同伴发出警告之前就以干脆利落的手法一一解决。

AMP技术，也就是反物质操作技术，近些年来在军队中得到推广的一种技术，由于可以达到扭曲重力、从事空中抽取能量的效果，正日益成为军队的基础配备，不过在民用领域中目前还是一块空白。士兵们一定在对闪电的前军人身分感到惊奇，而这也正在她的计算之内。

“总会有办法的！”顶着爆炸头的大叔和人流一起跑进了闪电所在的车厢中，“大家都准备一起战斗。”

“碍手碍脚的。”闪电看也不看对方一眼，将PSICOM士兵的枪端在手中。

列车穿过隧道，驶入了另一片区域，圣府军的飞行器也从四面八方呼啸而来，和刚才的困难相比，即将要面对的将是一场更大的挑战。

闪电夺过塞兹手中的火箭筒，果断地向紧随其后的飞行器连续发射，然而列车还是被圣府军的炮火击中，最后两节车厢整个被掀了起来，滚落到轨道下面，还好车厢中的人群早已逃了出来，纷纷举起PSICOM士兵的枪支，企图与铺天盖地的飞行器抗衡。

很快，PSICOM士兵们启动了另一项武器，数十只体型巨大的军用兽也加入了混乱的战局，尖啸着向人们扑去，看到这个情形，闪电的眉头紧紧地皱在了一起。

以野生魔物为原型进行兵器改造后制作出的军用兽，在保留了魔物的战斗力与狂暴的同时，也服从于操纵者的命令，对那群不久前还是普通民众的人们来说，这根本是无法抵御的敌人。但尽管如此，为了对抗已经注定的结果，枪声仍不停地在实力不均等的两方之间响起，因为比起圣府的军队来说，人们对即将去往的目的地——地狱般的下界更加恐惧。

下界，位于茧下方的辽阔大地，自古以来都是野蛮人、魔物、战争、杀戮的代名词，被生活在丰饶社会的茧的居民所畏惧。茧中的人民对下界最初的印象来自于数百年前的默示战争，那场战争中，下界的法尔希与路希带着魔兽诸神的黄昏向茧发起了攻击，虽然圣府的法尔希率领军队战胜了魔兽，但茧内靠近外壳的区域仍然遭到了严重的破坏，直到现在还没有彻底修复。时至今日，已经没有人真正见过下界的模样，但只是说起那个字眼都会让人们感到手足无措。

在默示战争的铩羽而归后，下界法尔希对茧的入侵仍然没有终止，为了让茧受到的威胁降至最低，专为抵御下界侵略的PSICOM被建立起来，而受到下界法尔希影响的居民也在第一时间被流放，迁往下界，这一次的流放是至今为止规模最大的一次，整个沿海都市波达姆的居民都成为了受害人，被迫远离家园。

而这一切，都是因为两天前在波达姆附近的遗迹中发现了下界的法尔希。

一只蝎型军用兽以极快的速度追上闪电所在的列车，截停了飞速前进的车厢，闪电从破裂的车顶一跃而出，举剑与巨大的军用兽对峙，意识到即将发生什么事的塞兹忍不住胆怯地向后退去。

“喂喂，别开玩笑了……这玩意可吃不消啊。”

军用兽的手臂是一排不断转动着的尖利齿轮，身体则几乎和整架列车的宽度一样，庞大的金属身躯与震耳欲聋的机械声足以让人失去斗志，眼看对方做好了攻击的准备，闪电立刻低声喝叫爆炸头退下。

与此同时，军用兽将整节车厢掀了起来，两人被迫跃到了轨道上。

没有看花眼，就在落地的瞬间，一只小小的陆行鸟从塞兹那个鸟窝一样的脑袋中钻了出来，轻飘飘地跳到了地上，真是个十足的怪人。

不过目前不是关心这些事的时候，军用兽紧追不放地冲了过来，闪电立刻抽出腰后的铳剑，密集的攻势源源不断地向敌人压去。在闪电仍是波塔姆警卫队的在职军人的时间里，与魔物战斗这种事情已经再平常不过，可以说，比起和真正的军人兵刃相见，这些凶残且缺乏人性的魔物更能让她平心静气地感受战斗的紧张与快乐。在闪电攻击的间隙，塞兹手中双枪的子弹也准确无误地射入了军用兽的装甲中，很快，两人的攻击就产生了作用，军用兽停止了一切活动，放出一阵短路的火花后便滑落到了轨道下面。

“搞定了啊……”塞兹长长地吁出了一口气，一屁股坐在轨道上，目光追随着从容不迫地将铳剑收回皮鞘的闪电。“身为军人你就要保护市民啊。”

闪电环顾四周，对塞兹的话置若罔闻，所关注的是敌人的动作与接下来的计划。

“你是圣府的军人吧？为什么要抵抗流放？这点你得告诉我吧。”塞兹不死心地追问道，态度强硬的少女终于回过头来，飞快地回答道。

“我已经脱离军队了。”

旋即，闪电轻轻纵身一跃，跳到了下方另一条交汇在一起的轨道上，没有一丝想要邀请塞兹同行的意思。屡次被无视的塞兹无奈地叹了一口气，拿不定该跟上还是留在原地，住在头顶上的陆行鸟幼鸟仿佛也感受到他的泄气而飞了出来。

“爸爸我是孤军奋战啊……”塞兹爱怜地将幼鸟捧在手心中，想到自己的目的，他再次鼓起勇气，手脚并用地向下方爬去。

闪电对塞兹的紧跟不放没有任何回应，就像是没有看到身后的人一样，自顾自地以惊人的速度在各种障碍物之间穿梭，时间已经不多了，她只剩下有限的时间为自己赎罪。偏偏在这个时候，一枚炮弹飞到面前，将前方的轨道炸成了两段，待冲击波过去，不远处留下了一段难以跨越的沟壑。

闪电目测了一下与另一端的距离，点亮指尖的AMP，身体被一团淡蓝色的电流包围，随之浮上半空，塞兹这才意识到自己将要遇到的窘境，立刻冲上去紧紧抱住闪电的腰，阻止她再一次将自己留下。虽然不情愿，但是惟有跟着这名冷淡的前军人，否则可能转眼间就被圣府军重新抓回去了也不一定。

对于塞兹的举动，闪电自然是非常愤怒，毫不留情地狠狠推搡着对方，在两人缠斗的时间里，AMP仅存的能量也终于彻底耗尽了。这时，被踢倒在地上的塞兹突然指向远方，大声叫道，“要不要坐那个玩意？”

在他所指的方向，一辆穿梭于轨道之间的吊桥正缓缓驶来。

“呐，大姐，我说你的目的到底是什



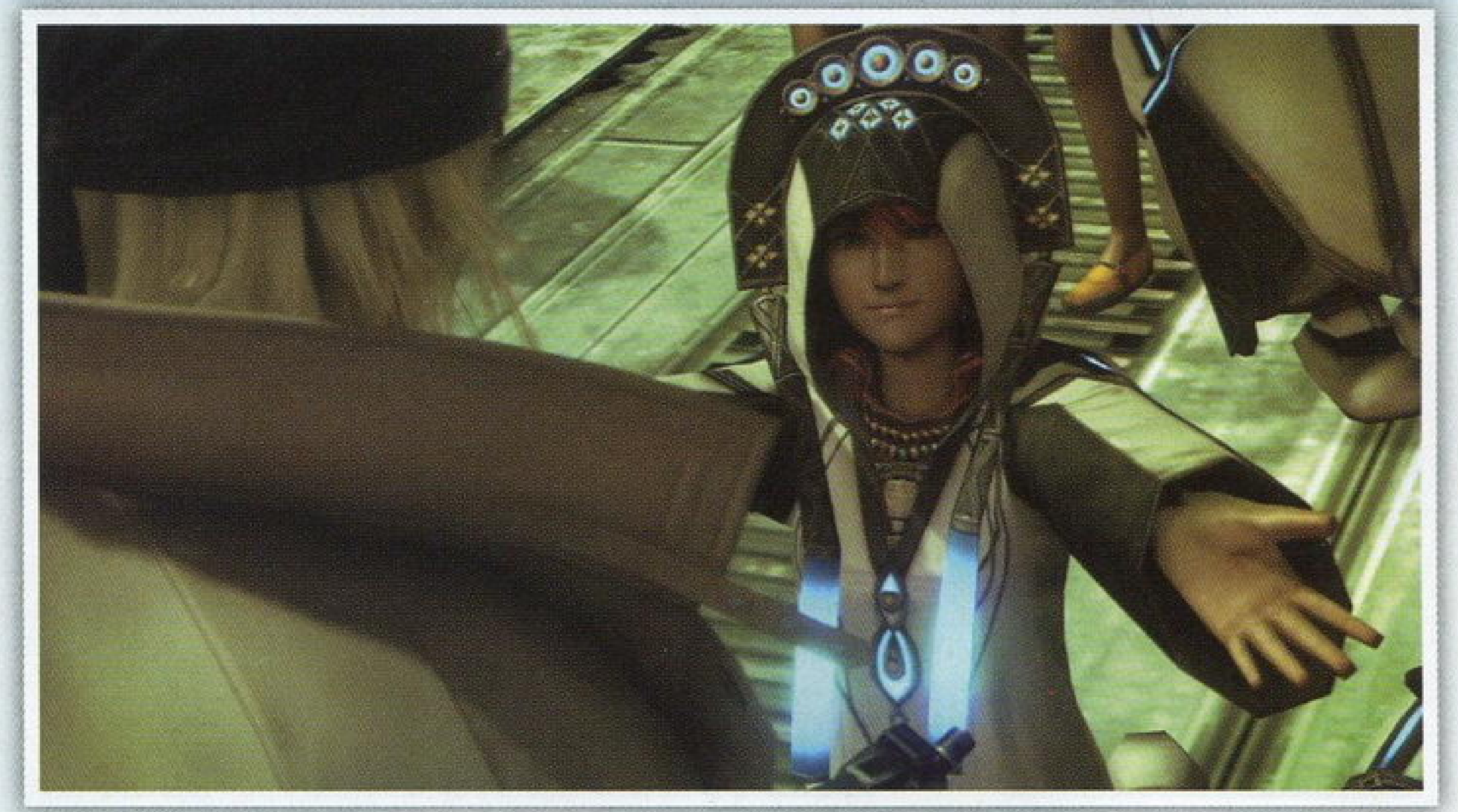
么?”不知不觉间，塞兹已经开始对显然比自己年轻的少女叫出了大姐的敬称，“军事机密啥的吗?你已经脱离军队了吧，告诉我也没关系嘛。”

“下界的法尔希。”

出人意料的答案传入塞兹的耳中，惊讶的程度立刻在他的脸上表现了出来。

“跟着我，你还真是失策了呢。”闪电压下吊桥的开关，两人立刻向着轨道的另一方驶去。嘈杂的声音掩盖了塞兹的声音，闪电没有听到他的话。

“……也不是这样的啦。”







——向下界移居的人们，我代表所有茧的市民向大家表示衷心的感谢。因为大家的启程，可以保护茧中社会的和平与安定，如果不把诸位送到下界去的话，更多的人们，生活在茧里的几千万人都会受到下界的威胁。所以，通过大家离开茧，向下界移居这一对策……

随着斯诺的军用皮靴狠狠地踢在扩音器上，圣府军官方化的演讲也戛然而止，将扩音器踩扁的男人背后，一名留着刺眼蓝发的青年人愤愤地赶了上来。

“什么移居啊，明明是打算在这里把所有人杀掉。”

“尤金，你留在这里。”

听到对自己的要求，尤金的神色转为黯淡，失落地低下头向斯诺道歉，“对不起，帮不上什么忙。”

接下来斯诺和朋友们要去面对的危险他是清楚的，这让他更加因自己的无能而自责。

“是让你在这里保护大家。”斯诺将尤金的枪拉到他的胸前，“你充满干劲的话，大家才能冷静下来，明白吗?”

尤金恍然大悟，响亮地应了一声。

“我们——诺拉是?”

“比军队更强!”

“就是这个气势。”斯诺微笑着翘起拇指，将尤金的蓝发揉得更乱。

在距离这里的数百米开外，圣府军与波达姆市民间的争斗已经进入了白热化阶段，诺拉的另外三名成员——壮硕的伽多、年纪轻轻的玛基以及厨艺与胆量同样强大的蕾布萝正带领着市民们筑起障碍，与圣府军的火力相抗衡。再向轨道的另一端进发，便是刚从列车上被解放，仍然手无寸铁的另一批市民们，此时，他们刚把拘束服从身上扒掉，精疲力竭地瘫坐在地上，直到斯诺一行人的突然到来才打断了他们的迷茫。

“放心吧，不会让你们被放逐到下界去的。”斯诺扫视着人群中每一个人的表情，对于他们来说，刚才，不，这两天内发生的事情无异于一场噩梦，他们还没来得及从梦中清醒，但若不在这里残忍地将他们唤醒，那一切就都迟了。“我们会想办法的，一旦打通道路……”

正如斯诺所料，感受到了推力的人群中立刻爆发出了反抗的声音，斯诺指挥玛基将从敌人处缴获的枪支一一分发给仍能战斗的男人们，自己则充当了临时的枪械知识讲解员。

在熙攘的人群中，一个纤瘦的身影站到了斯诺面前，和女性的纤细身形相比，她手中的榴弹枪显得尤为沉重，需要两只手才能举的起来，但吸引了斯诺视线的却是她银色短发下的坚毅眼神。

“可以吗?”斯诺问道，他指的是银发女人手指上的结婚戒指。

“母亲可是很强的。”女人微笑着答道。

“最后的一把!”伽多把最后一把枪交到斯诺手里，其他拿到武器的居民已经朝战场的方向走去。

“我把这个留在这里，谁来保管一下!”斯诺说着，便把枪放到了剩下的人群面前，一名红发少女站了起来伸出双手示意，迟疑了片刻，斯诺将枪交给了少女，故作轻松地眨了一下眼睛。

“有什么特殊情况的话，大家就拜托了。”

少女则以从口中发出的“砰”回应了斯诺。

“反正躲起来就安全了，这里的敌人我们马上就解决掉，到时候大家一起回家!”

“来吧，大家站起来。”

在诺拉的成员鼓舞下，人们纷纷从地上爬起来，向着未知的地方走去。银发女性回过头来，望了一眼自己跟在队伍最后的儿子，就像斯诺说的一样，打败圣府军后，一起回家吧。

斯诺的不安感越来越强烈，圣府军的援军接连而至，火力也愈发猛烈，子弹在人们的头顶放肆地飞来飞去，没有一点顾虑。就像他们一开始所猜想的那样，圣府军根本无所谓波达姆市民的死活，他们只需要抹杀来自下界的一切威胁，自己让市民们参与到这场战争中究竟是不是一个错误?疑惑开始困扰着他。

一艘徘徊在上空的大型飞艇让贸然冲到射程范围内的斯诺陷入了困境，这时，紧跟在斯诺身后的银发女性射出一枚流弹，准确地击中了飞艇。

“不是说了吗，母亲可是很强的。”说着，她伸出手来将斯诺拉起。

就在此时，飞艇再次发射了炮弹，炮弹划过斯诺的视线在不远处的地面炸开，爆炸产生的冲击波与高温瞬间便让周围成为了一片火海。被灼热的气浪击中，斯诺花了一点时间才重新清醒过来，虽然裸露在外面的皮肤感到阵阵刺痛，不过却已无暇注意这些小事了，一个女性的身体正无力地压在他的身上，眼角的余光中闪现出了令人心悸的银色发丝。

斯诺费力地撑起半个身体，面前的情景让他嗡嗡作响的脑袋在瞬间冻结起来。

宽度足有数十人的桥从中央断裂开，桥的另一端如同巨大的滑梯般正不断向下塌陷，由于没有可以借力的地方，人们则纷纷滑落桥下看不清尽头的深渊中。

一声可怕的闷响从斯诺身后响起，重力突然间改变了，他像一个破旧的皮球般头重脚轻地滑了下去——这一边的桥也开始塌陷，被甩到桥外的瞬间，斯诺奋力抓住了桥面和银发女性。

轰鸣声与人们的惨叫声仍不停在四面八方响起，放眼望去，诺拉的同伴没有一个在附近，斯诺惟有紧紧地抓住两桥面，寻找转危为安的契机。

如果是自己一个人倒不困难，但是……见死不救也是无论如何做不到的。

“那孩子……拜托你了。”女人虚弱的声音从下方传来，斯诺立刻明白了即将发生的悲剧。

“振作一点!”

然而，仿佛是放下了心中一块重石，银发的母亲微笑着闭上了眼睛，抓住斯诺的手指随之松开，斯诺再也无力抓住对方，惟有眼睁睁地看着那抹银色消失在黑暗的深渊中。没过多久，又一波冲击传来，斯诺和坠落的桥身一起向深渊跌落下去。

这一切都映入了另一条轨道上的一名少年眼中，目睹母亲坠入深渊的瞬间，他的脑中变得一片空白，在红发少女的拉扯下，才失神地离开了弹火纷飞的危险区域。





在远离战场的高处，塞兹忧心忡忡地注视着战局的发展，面前的局势令他愈发感到担忧了。

“这可是无差别攻击啊，在抵达下界之前，大家都会死的。”

“……原来是这样啊。”闪电终于明白了自己不安感的来源，“圣府的目的是将危险的人物从茧清除，就算不将放逐对象特地送到下界，只要让所有人都死在这里就行了。装作放逐至下界，其实只是处刑罢了，这就是流放政策的内幕。”

“说什么政策，根本就是政治。你知道这件事吗?前军人。”

“负责流放的是直属于圣府的PSICOM，和警卫队没有关系。”

“PSICOM也好，警卫队也好，军队就是军队。”说到路希，塞兹便激动了起



来，"下界的法尔希还有其手下的路希都是社会的敌人，对于可能要成为路希的人，只要是任务，就可以毫不犹豫地杀死。"

走过一具PSICOM士兵的尸体，闪电低声道："那家伙说不定犹豫了，没能杀死对方反倒被杀。"

"你又如何呢？如果是任务，也能心平气和地杀人吗？"

闪电扭过头去，塞兹又一次得到了沉默的答复。

警报声就在此时撕裂了长空，伴随着圣府军的警告声，一个被绿色光芒环绕的巨大物体从天空徐徐降下，所有人的目光都集中在那带来了灾难与痛苦的源头上。

——放逐对象请注意，放弃无谓的抵抗，请立刻投降。世界憎恶着下界，希望对你们进行处置，即使从这里逃脱，圣府也会全力对你们追捕到底，茧已经不存在你们的容身之所，放弃无谓的抵抗，请立刻投降。

圣府军仍在喋喋不休地进行最后一次警告，但这番话音都没有传入闪电和塞兹的耳中。

"要找的东西抵达了吧。"

"嗯，就在那个里面。"闪电的目光一刻也不停地紧盯着那个物体——圣府军正企图运送至下界的异迹，新发现的下界法尔希就在里面，那就是她此行的目的。

"所谓下界的法尔希，和圣府的法尔希有什么区别吗？"

在闪电研究如何通往目的地的同时，塞兹又开始了喋喋不休，他一边说着些"真不想过去"之类的废话，一边以"爸爸"的身分和手中的陆行鸟对话，让人实在是看不下去。

"要跳了哦。"

带着一丝坏心眼，闪电打断塞兹的温情时间，翻身从数百米的高台上跳了下去，在到达地面前的瞬间，蓝色电流受到指尖控制装置的指令，在她的脚底形成了一团无重力的安全区域。

"……老爸不会认输的。"塞兹咽了一口唾液，以自杀的觉悟向下跳去。



两架圣府军的小型飞行器从远处飞来，降落到不远处的轨道上，下来的却是让霍普难掩心底愤怒的那个男人。

"是我啦，别开枪啊。"

身材健壮的金发男子一边大声表明自己的身分，一边向人们挥动手臂，转眼间，他就被几名穿着奇异的同伴包围在中间，一群人吵吵闹闹地笑闹起来，这幅情景让霍普胸口的怒火燃烧得更加猛烈起来。

"不是有话要说吗？那就去吧。"名叫红发少女悄声走到霍普身边。脱下了拘束服后，少女穿着的极具民族风格的服装显得格外显眼，此刻，遍布在她身上的挂饰正随着她的动作不断发出清脆的声音。

"但是……"

"要我帮你吗？"红发少女冷不丁地绕到了霍普的背后，用力将他向前推了一步。

虽然要找的人就在不远的地方，然而，一想到要面对那个金发男人，直面母亲已经死去的事实，霍普的呼吸都不自觉地急促起来。

少女叹了口气，大步走到霍普前面，向斯诺的方向大声喊道。

"喂！"

不巧的是，她的叫声正好被斯诺发动飞行器的声音所掩盖。

"我去异迹了，小鬼们就拜托了。"斯诺将其他人托付给同伴照顾后，又接受了片刻朋友们对即将举行的婚礼的调笑，便驾驶着飞行器向着异迹飞去。诺拉之间的笑声在霍普的耳中，却成为了刺伤他的利器。

霍普紧握着拳头，牢牢地盯着斯诺飞向异迹的身影。没过一会，诺拉的队员们都四散开来，霍普快步走到斯诺刚才降下的地方，这里只剩下了另一架飞行器。

"我有话想对那家伙说……"霍普求助地拉住了少女的手臂，虽然对方看上去也不过只是个比自己大一、两岁的小姑娘，但心慌意乱的霍普惟有依赖看起来什么也不畏惧的她。

少女在环顾四周后，用食指轻轻地指向飞行器："我说……这个你会驾驶吗？"

"……可能吧。"

虽然从未驾驶过真正的飞行器，不过从仪表盘来看应该没有问题。

"太好了！"少女欢快地跳了起来，像是比霍普还要激动，随即迅速将霍普按到了驾驶座上，自己则在后面坐下，两条胳膊不客气地从后面环绕住霍普的腰。

想到自己马上就要实际操作飞行器飞往异迹，霍普又一次感到了犹豫。

"进入异迹的话，说不定会成为下界的……下界的路希，我还是……"

少女没有给他从飞行器上逃回地面的机会，她不由分说地抓住了飞行器的握把："拜托了！"这样说道。

与此同时，诺拉里那个让霍普感到害怕的肌肉男因为发现了他们的举动而冲了过来，被紧张的情绪推动，霍普发动了飞行器，摇摇晃晃地飞上了空中。



自己确实走了不小的狗屎运，斯诺也不得不承认这点，下方的不远处就有另一条轨道将掉落下来的整段桥接住，他仅仅受了一点轻微的擦伤。在斯诺毫不留情的几记巴掌招呼下，伽多也从昏迷中醒了过来，面前的惨状跳入他的眼眶，烧焦的气味、尘土、火药味，一股脑涌进鼻腔。

"其他人呢？"放眼望去，身边只有市民们的尸体，诺拉的队员则一个也不在这里。没有得到斯诺的回答，伽多就抢着说道。"不可能死的。"

"……嗯。"

之前的一幕仍然萦绕在斯诺的脑中，银发女性最后托付给自己的希望……斯诺想要好好地去遵守约定，但是，他却连"那孩子"究竟是谁都不清楚。

而且，自己该怎么将这个噩耗告诉他呢……

"拿出点样子来，你可是大将啊。"

伽多的鼓励完全没有传到斯诺的耳中，他一边思考着之后该怎么办，一边将脚边的武器捡起来交给伽多。

自己真的做错了，从一开始让市民们参与到抗争中来就是一件错误，不……或许和同伴们一起反抗圣府军就是错误的开始，斯诺无法停止自责的想法，如果不是自己，眼前的惨剧或许就不会发生……

枪支上膛的声音在他背后响起，感受到脑后的寒气，斯诺迅速转向背后，刚才交给伽多的枪支此刻正瞄着自己的额头。

"摘下面具的英雄，我可不想看。"还没说完，伽多就忍不住被自己逗笑了，"你的未婚妻还在异迹里等着你呢，快去迎接人家啊！"

想起了自己此行真正的目的，斯诺如梦初醒。注视着从上空驶过的小型飞行器，他露出了一抹笑容。

"我们把那个抢过来。"

如果不知道是哪个孩子的话，就把所有人都保护起来吧，斯诺已经不再为此感到焦虑。

没错，这才是诺拉的风格啊。



第二章　被诅咒的宿命



毕竟从未驾驶过军方的飞行器，虽然勉强将飞行器开到了异迹中，但是一遇到要降落的问题，霍普便手忙脚乱地撞到了地面上，两个人被一起抛出飞行器，狠狠地摔在了地上。

全身的酸痛稍微缓解后，少女便飞快地跳了起来。

"……果然不在呢。"她失望地在异迹空旷的大厅中扫视了一圈，看上去似乎没有找到想找的东西，低下头来，伸出双手的拇指、食指与小指交叉在一起，做了一个霍普不明白用意的姿势。

"在这里才奇怪呢，就算是军队，也不会去接近法尔希，如果被变成下界的路希就全完了。"实际置身于异迹中，恐惧与压抑感以之前数倍的程度压在了霍普身上。

少女奇怪地盯着霍普，语气中似乎有一点嗔怪：“这算什么？”

“不知道吗？你……”

“香草。”少女伸出一只手将霍普从地上拉起来，“我的名字，你呢？”

“霍普……”被香草温柔地拍打着自己衣服上的灰尘，霍普一时之间忘记了自己本来要说的话。我为什么会来这里啊……后悔的念头也随之油然而生。

“总之，先去找那个家伙吧。”香草似乎对周围的环境一点也不感到担心，欢快地踩着兔子般一蹦一跳的步伐在前面开路，突然间，她飞快地冲到了一座雕像的背后，从阴影里抽出了一把形状奇特的武器。那是由木头手工制作而成的类似叉子的武器，被棕色和白色以优美的曲线涂抹着，叉子的上半部分也是最具有特点的地方，它可以吐出柔韧的透明丝线，像网一样将想要捕获的物体紧紧束缚在其中，而这个带有浓厚原始感的武器和香草组合在一起，仿佛浑然一体般统一。

为什么香草的武器会藏在异迹中，霍普虽然感到奇怪，但并没有说出来，如果以这样的问题质问香草的话，就好像正在怀疑她一样，他并不希望这种事情发生。

异迹中布满了各种体积和狗差不多大的魔物，对于一直生活在和平的茧中的霍普来说，这还是第一次体验，需要竭力保持镇定才能继续循着斯诺留下的痕迹向前迈进。和他相反，香草则显得非常轻松愉悦，看来她是真的不清楚成为下界的路希将会带来多么可怕的事情。

“听到了吗？是我！你在哪里？”

异迹的上方突然传来了一个男人的声音，那正是霍普在寻找的人。

斯诺。

“等着吧！英雄登场了！”

在空旷的异迹中，斯诺的声音分外清晰地传入了两人的耳中。

“说什么英雄……”霍普哼了一声，朝着声音的方向跑去。

越是向异迹内部深入，周围的压抑感便越发浓厚，不知从何时开始，空气中到处都不满了透明的结晶，在没有风的空中来回飞舞，如同误入了一个童话中的世界。虽然不知道结晶究竟是什么，但霍普仍忍不住想要衷心赞美梦幻般的美景。

就在此时，与那美景毫不相称的令人作呕的景象传入了霍普眼中，并伴随着让人胆怯的凄厉嘶声，一群干尸般的怪物纷纷从异迹内部涌出，向霍普和香草走来。

随着怪物的步伐移动，他们的身体也以诡异的角度抽搐着，与普通的魔物相比，这种具有人类的外形的怪物用恐惧感迅速地控制了霍普。霍普慌张地向出口望去，不知什么时候，出口也被怪物们包围了。

“死骸，路希的最终宿命。”香草的声音中也有一丝退缩，她努力保持着冷静，向霍普说明敌人的真实面貌，“未能完成法尔希的命令……没能完成使命的路希就会变成那样。”

死骸渐渐包围了霍普和香草，正在绝望之际，斯诺突然冲出来撞开了一个死骸，冲到两人身边。“已经没事了！”说着，他就举起拳头，狠狠地给了眼前的死骸一人一拳，将它们统统放翻在地。

“为什么你们会在这里，快点逃走吧。”斯诺疑惑地望着两名年轻的少年，香草只有以尴尬的笑容回应着他。

“明白了，如果走不动的话就先躲起来吧，找到塞拉之后，我们一起逃出去。”



说罢，斯诺便急匆匆地挥手告别，向更深的地方跑去。

“等等！你说塞拉？”香草叫住了斯诺。

“我的新娘，虽然是未来的……她是下界的路希，被法尔希抓住后带到了这个异迹里。总之，我会帮你们的，先等等吧！”时间不多，斯诺再次拔腿向异迹深处飞奔。

“你这算是什么？凭什么要去帮助路希！那难道不是敌人吗？”霍普终于抑制不住，愤怒地向斯诺吼道。他确实不明白，为什么这个自称为英雄的人明明知道对方是路希，却还要帮助她，自己、母亲、所有波达姆的无辜市民，在这里死去的人，不正是因为下界的法尔希和路希才遭遇到如此残酷的命运吗？

“能帮助敌人，却为什么不能……”为什么不能救回母亲，霍普想要这样说，但剩下的话卡在了嗓子眼，他只能像孩子一样狠狠地用跺脚来发泄自己的愤怒，“为什么……太不正常了！”

“……也对呢。”斯诺伸手抓了抓头发，“抱歉啊，我这个人很笨，再见啦。”

说着，他就一刻不停地冲进了深处的门里。

在拼尽全力地喊叫后，一股无力感包围了霍普全身，他拼命止住泪水，埋着脸蹲到了地上。

“要等那家伙回来帮助我们吗？”香草试探着问道。

“谁要那家伙的帮助！”霍普用力地捶打着地面，“他只会连累别人……”

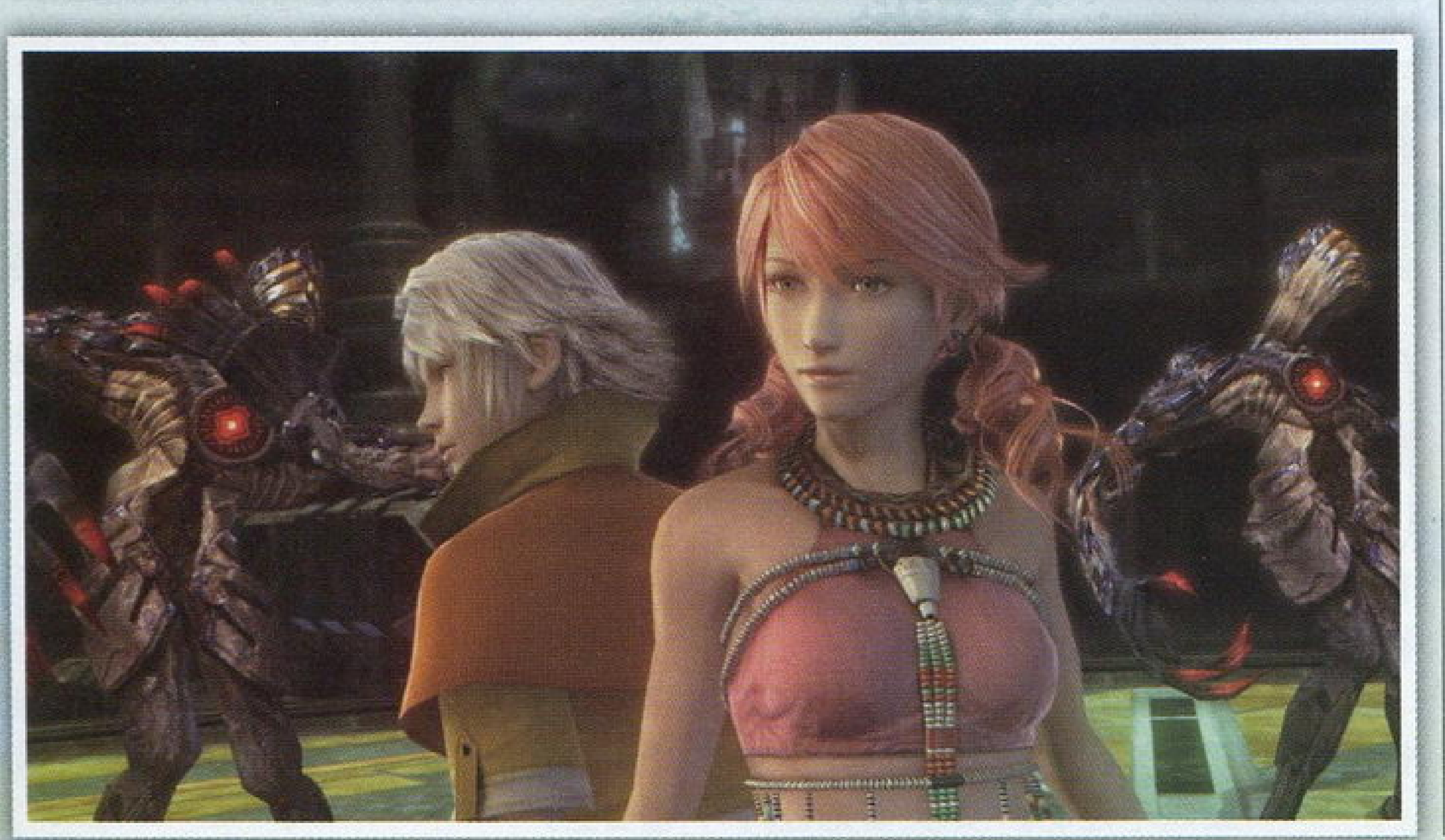
一瞬间，这两天来所遭遇的不幸一股脑涌到了霍普脑中，他和母亲甚至不是波达姆的居民，只是因为前天法尔希被发现的时候正巧在波达姆参加一年一度的烟火大会，就被军队不由分说地抓住并决定流放至下界。事情发展到现在这个样子，霍普完全没有一点准备。

“因为那家伙……母亲才……”

霍普哽咽着，香草也不知该如何安慰他，这时，想起必须要保护孩子们的斯诺却出人意料地又回到了两人面前。

“一起走吧。”香草伸手扶起霍普，以斯诺听不到的声音小声叮嘱道，“直接和他说吧，想说的话憋在心里会一直很难受的。”







塞兹坐在地上，看着闪电第一百次用剑狠狠地劈向紧闭的铁门，不要说是将门劈开了，火花四溅之后，只留下了几条淡淡的白色痕迹。

“还是开不了吗？”

闪电喘了口气，重新端详挡住自己去路的这道障碍。和普通的门不同，这扇门上浮现出红色图腾状的箭头，那红色的光芒仿佛具有生命一般，还在不停地变化着光暗。

一段不愉快的记忆浮现在闪电脑中，那个图腾并不是第一次出现在她眼前。

“在拒绝我吗？”闪电举起左手，轻轻抚摸着门上的图腾，以不容置疑的口气命令塞兹，“堵住耳朵。”

“要爆破吗？”

塞兹反应迅速地向后冲了几步，紧紧捂住双耳，抱成一团伏在了角落边。

闪电将左手放在图腾上，让它将自己的温度和悔意一同传达过去。

“是我做错了……请打开吧，拜托。”

像是接受了闪电的道歉，图腾在发出一阵耀眼的光芒后消失，紧闭的铁门也随之敞开，展现在面前的是异迹盘延的石质楼梯。

“这是怎么弄的？”塞兹对闪电的奇怪举止愈发好奇，“你的目的到底是什么？不是来战斗的吗？”

“……为了妹妹。”

“妹妹？”

“被变成路希了。”

“是下界的路希吗？”塞兹沉默了片刻，发出惊讶的叫声，闪电默默地点头承认了他的猜测。

“好像是被法尔希抓住了，我要把她救出来。”

“她还没事吧？你妹妹的使命是什么？她被变成路希的时候，得到法尔希的什么命令？果然是‘破坏茧’之类的吗？”

闪电扭过头，许久才轻声答道：“……我没能问她。”

法尔希与路希的传说，在整个茧的社会中无人不知。法尔希对人施以诅咒，让他们变成路希，路希会被赋予使命，若无法完成这一使命就会变成死骸那样的怪物。没有办法能拯救变成路希的人，就算完成了使命，他们也无法再回到正常生活中，其他人会以不同的眼光看待他们，畏惧、甚至是仇视。

一旦亲人成为路希，也就是永远失去了他们。

想到这里，闪电忍不住拔腿向楼梯上狂奔而去。在漫长阶梯的尽头，一个熟悉的身影终于映入了她的眼帘。

那是一个穿着红色学生裙的少女，拥有和闪电一样的粉红色头发，她被独自放置在尽头的巨大平台上，不知道是睡着还是昏迷了。

闪电将她抱了起来，沿着来时的道路准备返回，在军队的攻击开始前，她要带着塞拉回到安全的地方。

塞兹突然挡住了她的去路。

"是下界的烙印，她可是路希。"

塞兹所说的是塞拉左臂上的印记，和门上的图腾一样，印记由箭头组成，在箭头的中央，连接起它们的是一只血红色的眼睛。

在闪电的瞪视下，塞兹没有一丝打算退却的意思，反倒拔枪入手。

"如果没有完成使命的话，就会变成那样的怪物……"

"你想杀她还要同情？"闪电轻轻向后退了半步，做好了战斗的准备。

一只冰冷的手突然抚上她的脸颊，塞拉不知什么时候已经睁开了眼睛，与此同时，斯诺也由从天而降的机关上跳了下来，三步并两步地冲到塞拉面前。跟在斯诺身后的是一个穿着独特的可爱少女和一个稍显懦弱的银发少年，他们也像塞兹一样，远远注视着闪电的方向。

"英雄登场……？"塞拉望向斯诺，虽然声音细微，却仍开着属于两个人的玩笑，斯诺则是紧紧抓着塞拉的手。

什么英雄嘛……这个自我感觉良好的小子，整天只知道玩无聊的英雄游戏，还敢大言不惭地自称要保护塞拉。听到斯诺打算将塞拉带走的话，闪电终于忍不住爆发了。

"你放手，我带她回去。"

"大姐……"

"谁是你大姐！"闪电毫不留情地痛斥斯诺，"你没能保护塞拉，就因为你……！"

"能保护的……"塞拉轻柔的声音传入因怒火中烧而变得不冷静的闪电耳中，她暂时停止了对斯诺的怒吼。

"塞拉？"

"能保护的……"塞拉以细微的声音继续道，"保护茧……"

"使命吗？这是你的使命吗？"闪电紧张地追问道。

"知道了，交给我吧，我会保护的！塞拉也好，茧也好，我都会保护！"

闪电瞪了喋喋不休的斯诺一眼，对塞拉说："没错，我会想办法的。"

"这下放心了？"

"……对不起"听到斯诺和闪电的话，塞拉如释重负地露出微笑，闭上了沉重的眼睛。闪电感到手中的躯体在瞬间失去了温度，一阵耀眼的亮光自塞拉的身体上升起，塞拉随之漂浮起来。在她的周围不知道什么时候出现了许多飞舞不息的结晶，她在闪电和斯诺的注视下浮到了两人都无法够到的高空，化成了巨大的透明水晶。

一滴温热的泪水顺着塞拉的脸颊流下，在滴落到斯诺手中前凝结成了水滴状的结晶。

当路希完成了法尔希赋予的使命便会化为结晶，最终获得永远，和传说的一样，塞拉已经走到了路希的尽头。

"她还活着！"斯诺仿佛在驱赶内心的痛楚般试图说服所有人，"这是传说，'完成法尔希使命的路希便会成为水晶，最终获得永远'，塞拉也是这样，既然说是'永远'，那怎么会死呢！"

塞兹和霍普纷纷避开他的目光，斯诺转而走向闪电。

"塞拉是我的新娘，说好了要永远在一起的，无论多少年，我都会等自己未来的……"

闪电回过头，响亮的一记重拳狠狠地砸到斯诺的脸上，惊人的臂力使斯诺仰面倒在了地上。

"什么叫未来！只是不敢正视现实的逃避而已！"

闪电将满腔的愤怒都发泄在了斯诺身上，如果不是圣府军的总攻阻止了她，斯诺只怕已经又挨了几记拳头。

待圣府军造成的震荡暂时停止后，台阶最上方通往法尔希所在地的门突然敞开，斯诺爬起来向门内走去。

"我去会会法尔希，让它救助塞拉。"

一片静谧的黑暗中，巨大的机器伫立在众人面前，斯诺快步走上前去，苦苦哀求法尔希让塞拉恢复原样。

看起来并没有什么特别，只有看似古老的花纹为其增加了一点神秘，如果不留意的话，会将它当成一台普通的加工机，但若真的是那样便好了。

在这个茧的世界中，法尔希维护着人们的日常生活，加工食物、保证温度与阳光、维持社会稳定，它们才是茧实质上的管理者，下界的法尔希应该也是同样的生物吧？然而，它们的目的却是攻击茧与茧中的人民，这样的法尔希，又怎么会关心人类的要求呢。

"这个笨蛋。法尔希，又怎么会倾听别人的愿望！"





闪电抽出锐剑，不由分说地砍在法尔希身上，在黑暗中溅起了几点火光。

"因为这家伙才引起流放政策，让人类相互残杀！塞拉说让我们保护茧，就是说要消灭这家伙！"

闪电的话音刚落，周围突然变得一片明亮，巨大的机器外壳缓缓开启，露出了里面"心脏"一样的物体，貌似心脏的物体被许多电线牵引着，很快变形成一条巨虫的模样暴露在所有人面前，机器两侧，两根巨大的柱状物体随之升起，法尔希进入了攻击模式，打算清除掉对自己不利的侵入者。

霍普慌张地向门外逃去，然而出口早已被下界的烙印挡住，除了打倒法尔希，没有任何办法能离开这里。

"你觉得人能打败法尔希吗？"塞兹的脸上也露出了惧色，但他没有逃走。

"塞拉刚才已经告诉我了。"闪电默默举剑，身躯在法尔希吹出的凛风中纹丝不动。

一股力量支撑着塞兹，让他站在这里面对法尔希。那股力量来自于没有任何胆怯的闪电和斯诺，也来自于一个深藏在他心底的名字。

"达基……"

塞兹默念着那个赐予他力量的名字，站到了闪电和斯诺的身边。

法尔希究竟是什么样的存在呢？在整个茧中，相信没有人能回答这个问题，自有记忆开始，法尔希就已经存在，在茧中总共约存在着数百万个法尔希，他们的外形残留着机械文明的痕迹，但却拥有各自独立的智能，除了神之外，还有谁能创造这样的物种？

而现在，闪电就正与传说中的法尔希战斗着，在斯诺和塞兹的帮助下，法尔希的"心脏"部位的结晶被闪电用力刺中，伴随着晶体碎裂的噪音，周围瞬间便陷入了一片黑暗。

在无边无际的黑色空间中，闪电感到自己正随波逐流。

手上还残留着之前打倒法尔希的触感，晶体碎裂的声音、蒸汽喷出的声音、机械运作的噪音……无数声音突然之间仿佛汇成了可用肉眼辨识的物体——变成人类形态的法尔希。法尔希身边围绕着的雾气不断变幻，化为绳索，将闪电和所有人紧紧缚住，从绳索上传来了一阵阵让人不悦的烧灼感，闪电拼命挣动着身体，终于，不知道是她的挣扎产生了作用，还是法尔希已经厌倦，绳索重新变回气体，一股猛烈的冲击波冲来，推动着他们向更加黑暗的地方坠落，陷入意识的深处。

巨大的魔兽。

战争。

爆炸……

几个不连贯的片断之后，一切声音和画面都在闪电眼前消失了。

第三章　路希的烙印

因为无法看见未来，所以害怕。
因为能够看见未来，所以悲伤。
闭上双眼，又不禁陷入到那些温存的回忆中。

——香草



第11天，临海都市波达姆

烟火形成的美丽花朵越来越密集地在空中绽放，临海的咖啡馆边围满了欢声笑语的人们，来自世界各地的游客都在这一天来到波达姆，参观这个海滨都市引以为傲的烟火大会，当然还有被称为波达姆特色之一的咖啡馆美食。

一片嘈杂声中，斯诺迈开大步，在人群中寻找着塞拉的身影，得到了雷布萝的提示后，便立刻向老地方跑去。

不断绽放的烟火之下，塞拉正闭着眼睛，双手合掌，在喧闹的环境中显得格外安静。

"在许什么愿望？"斯诺饶有兴致地问道。

"希望自己明天能对姐姐说出一切。"塞拉睁开眼睛，顽皮地向后仰去，将全身的重量都集中在拉着栏杆的双手上，"她会生气的吧，因为我一直瞒着她。"

"要怪的话就怪我吧。"斯诺安抚道，转而用大惊小怪的口气叫道，"不过还是许一个更大的愿望吧，这可是能替人实现愿望的传说中的烟火哦。"

"传说啊……"塞拉的目光悄悄滑落下来，望向左臂上企图以纱布掩盖的那个东西。为了不让其他人看到，她用纱

布紧紧地将烙印缠绕起来，但是不管包扎了多少层，只要一闭上眼睛，塞拉就能看到红色眼睛正朝自己望来的样子。“完成使命的路希会变成水晶，得到永远……”不知不觉间，塞拉已经轻轻念出了自己的想法。

“连使命是什么都不知道，要怎么完成啊。”斯诺生气地抓住塞拉的肩膀，“别这么想了，总会有解决办法，我可不会让塞拉变成怪物之类的。”

往常这样对塞拉说的话，不管有什么烦恼的事情，赛拉都会听话地将它放到一边，但是这次却不一样。“即使完成了使命，那也会变成水晶……”塞拉轻轻推开了斯诺的手，又一枚烟火在空中燃尽，塞拉的泪水也悄悄洒在了短暂的黑暗中。

“昨天买礼物的时候，顺便……”

背后传出金属相互碰撞的清脆声音，塞拉转过头去，两条除了大小之外，其他完全一样的挂坠在她的眼前轻轻飘荡。挂坠上是一个小巧的茧，光环般的圆环轻轻地搭在“茧”的上方，像是正在保护茧的安全。

“我对这种也不熟悉，你能喜欢就好了……”斯诺把其中的一个挂到塞拉的脖子上，以超乎寻常的认真说道，“不管发生什么，我都会在你身边，直到永远。所以……那个……”

他紧张地顿了一下，突然单膝跪地。

“请和我结婚吧！”

“好的！”塞拉的泪水还未干透便再次滴落下来，这不过这次蕴藏着的都是幸福的味道。

随着时间的推移，烟火大会渐渐进入了高潮，斯诺为塞拉和自己选了一个最好的贵宾席——驾驶着摩托在空中欣赏。海边的天空已经被烟花盖满，这是波达姆一年中最美丽的时刻。

“和传说中的一样，愿望实现了。”斯诺让塞拉坐在自己的腿上，解释道，“刚刚我对火花许愿了，希望能得到你的同意。”

“那，我的愿望能实现吗？一定能告诉姐姐吧……我成为路希这件事。”

“喂，发表婚约的消息应该更重要吧？”斯诺忍不住想要拍拍忧心忡忡的塞拉的脑袋，“闪电会有什么表情呢？以后我得叫她姐姐了呢。”

想到一向克制自己感情流露的姐姐会因这个消息而产生什么反应，塞拉也禁不住笑了出来，大大咧咧的斯诺和姐姐，一定会非常难办吧。

斯诺突然驱动摩托，冲进了烟火的中央，色彩斑斓的火花在他们的头顶燃烧到最盛，随后轻轻飘落下来，如同置身于色彩的漩涡，在这灿烂烟火下，塞拉俏丽的脸庞被映射得宛如虚幻。

自己还能像现在这样，和塞拉一起看多久的烟火呢？斯诺第一次如此强烈地希望时间可以以更缓慢的方式流逝。

“喂，斯诺。”

敏锐地感觉到了斯诺的动摇，塞拉突然将被火花照得红扑扑的小脸靠了过来，吐息的气流交汇在一起，心跳仿佛突然间停止了，两人间的距离渐渐接近，双唇即将碰到一起，突然，一个巨大的烟火在身边绽开，摩托瞬间失去了平衡。

伴随着塞拉的惊叫声，摩托摇摇晃晃地从烟火的中央冲了出来，斯诺大叫着好险，塞拉则早已笑得弯下了腰。

过了好一会，塞拉才止住了笑意，眺望那聚集了无数愿望的美丽景色：“好美……这是秘密的场所呢。”

“明年，也来这里看烟火吧。”斯诺对塞拉、对自己，也对命运约定道。

在不时被光芒照亮的黑夜中，斯诺和塞拉继续了中断的吻。

“塞拉！”

斯诺突然从梦中惊醒过来，和回忆中的夜晚相比，面前的光亮像是另一个世界。在这个世界中，清澈的湖水像是遭遇了飓风一般打起高高的波浪，波浪则被以超越了物理常识的方式固定在原地——他们身边的一切都变成了水晶，异迹像十字架一样插入了水晶中央。

其他人一同在异迹里的人也接二连三地醒来，终于，塞兹认出了这个地方：“是比尔吉湖吧？到底发生了什么？是法尔希的力量吗？我们怎么到这里的。”

一个死骸突然从水晶的背后出现，接近了闪电，斯诺立刻冲过去，以双臂挡住了向闪电伸去的爪子。

一股灼热的电流突然从手臂传来，死骸被那神奇的力量击中，化为碎片飞散开来，这时，斯诺才注意到自己的手臂不知道什么时候起多了一个奇怪的烙印。

“那是魔法啊！”霍普惊慌失措地从铺满水晶的地面爬了起来，“我们被法尔希诅咒了！我们被变成路希了！”

正如他所说，所有人的身上都出现了路希的烙印，塞兹的烙印出现在胸前，霍普在左手腕上，香草则是在大腿根部。令人压抑的沉默后，霍普是第一个反应过来的人。

“我明明与此无关！都是因为你们对法尔希动手才会这样！别把我卷进来啊！因为你，我的……”霍普努力地想要把那句话说出来，但终究还是咽了回去。“你还有塞拉都好烦啊！”

“喂！”斯诺喝止住霍普，被那认真的表情所吓到，霍普倒抽一口冷气，像孩子一样伏在地上哭泣起来。

尽管不情愿，但是在现实的逼迫下，大家不得不接受现实。虽然没有人发号施令，但所有人都不约而同地迈开步子，沿着水晶道路向最近的城市走去，暂且不论应该将变成路希的责任归咎于谁，目前最重要的当然是弄清自己所谓的使命。

“我觉得已经看见了……”香草小声提醒大家。

斯诺想起了在失去意识前看到的那些影像，难道那就是法尔希交付给自己的使命吗？

“你有什么印象？”闪电问霍普。

“那个……呃，虽然不是很清楚，我看见了很大，非常大的……”

没等霍普说完，塞兹突然露出了惊讶的表情：“难道说你们也看见了？”

“诸神的黄昏。”斯诺帮助大家将没有说出的话补充完整。

数百年前，曾经对茧发起攻击的魔兽，诸神的黄昏。

所有人都看到了同样的东西，但如果那就是使命的话，大家还是不清楚他们应该做的事情。

“我们这些下界的路希，是茧的敌人，这样的话，使命就是……将茧……”

“保护。”

斯诺毫不犹豫地打断了塞兹的推测，“保护这个世界是我们的使命。”

“嗯嗯？为什么这样说？”香草饶有兴致地追问道。

“塞拉不是说了吗？要保护茧啊，我们成为路希，就是要消灭诸神的黄昏并保护茧。”斯诺很有自信地坚持，“塞拉让我们保护茧，她变成了水晶，变成了水晶，也就是说她已经完成了使命，意思就是保护茧是我们的使命。塞拉和我们被同样的法尔希变成了路希，那么使命肯定也是一样的，这样就能说的通了。”

“一点都不通！简直是乱七八糟！”塞兹立刻反驳道，这种道理就连骗小孩都说不过去，“下界的法尔希是茧的敌人，而我们这些路希是法尔希的手下，使命大概是和‘保护’恰恰相反。”

“那么塞拉也是敌人吗？我可不承认！”眼看和塞兹说不通，斯诺转而寻求闪电的认可，“用这个力量去保护茧吧，一起战斗，只要完成使命……”

“什么是使命？法尔希夺走了塞拉，你还要听它的命令？你是法尔希的道具吗？”闪电冷冷地注视着斯诺，对他与年龄不符的单纯，闪电感到的是由衷的愤怒。

“不许动！”

几名 PSICOM 士兵不知什么时候靠近了他们，为首的几个正举着枪，命令他们将双手放在头的后面。

“是流放计划的活口吧？”为首的士兵将枪扛在肩膀上，趾高气扬地问道。

“天晓得。”闪电将铳剑丢到地上，挑衅般地将双手以伸懒腰的姿势背在后面。

“混蛋！”一名士兵禁不住挑衅，冲动地走了过来，想要用枪托给闪电一次警告，见他中计，闪电微微一笑，飞快将面前的枪击落，之后一连几招漂亮的格斗术，士兵立刻躺倒在了地面上。转眼之间，铳剑已经回到了闪电的手中，只见一道剑光闪过，士兵手中的枪接连落地，抓住这个机会，大家默契地向敌人冲去，几乎没有遇到什么抵抗，士兵们便纷纷落败。

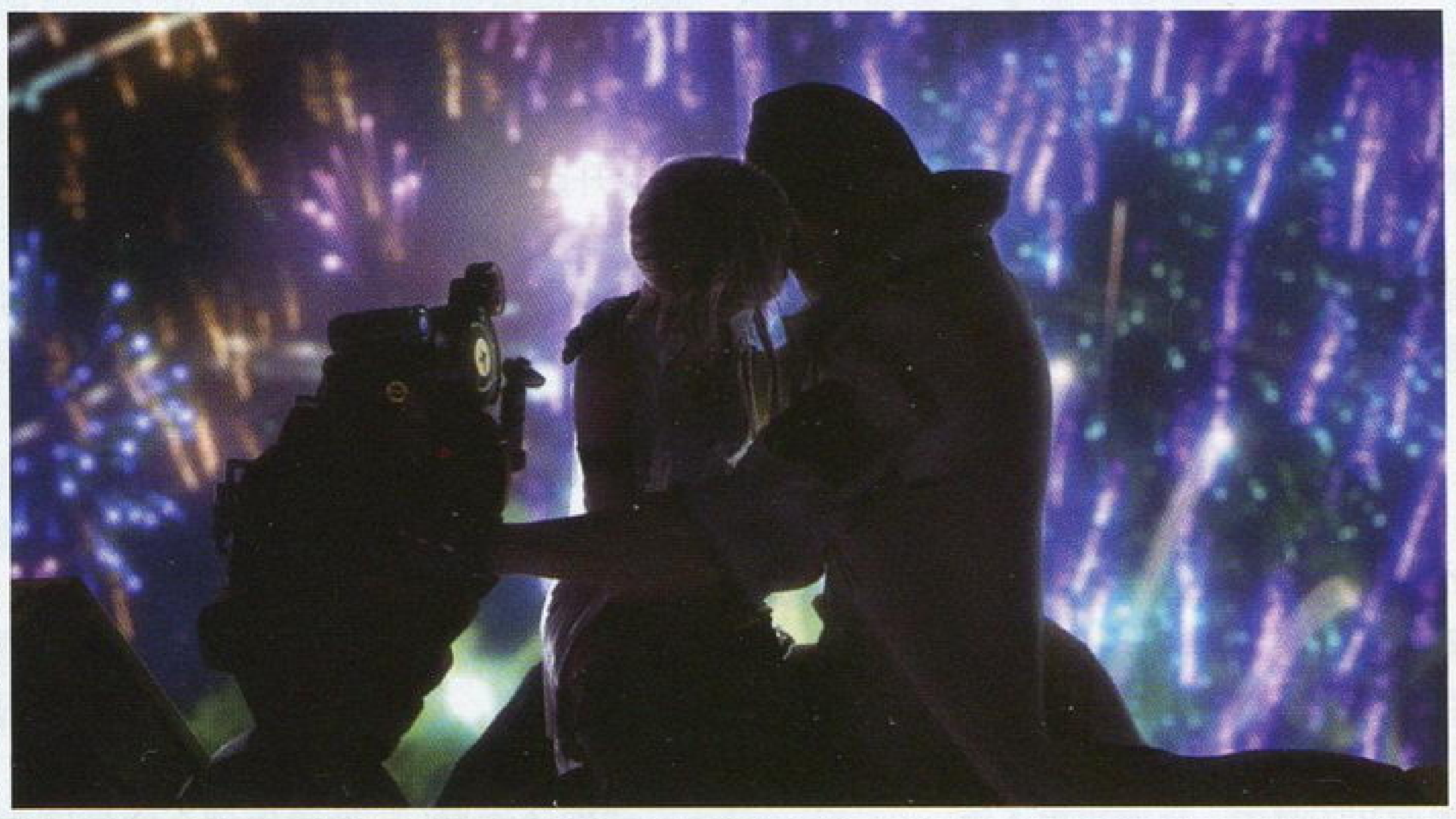
虽然 PSICOM 是专门应对下界战斗的队伍，但是由于长年来没有发生什么战争，大部分士兵反倒在战斗力方面还不如普通的军人。

“只不过是些毫无经验的家伙带着昂贵的武器而已，当然不是我们路希的对手。”

“别得意忘形。”看到斯诺立刻以路希自居的迟钝模样，闪电便忍不住想要与他针锋相对，“就算跑龙套的无能，PSICOM 的精锐也个个都是怪物，那些家伙出动就完了。”

“那样的话就要逃跑啦，对吧？”香草适时地跳出来，化解了两人之间的火药味，随即以和周遭气氛迥异的欢快向前方跑去。

看了一个人生着闷气的闪电，斯诺咽下了没有说出口的话，向香草的方向追去。







游戏文化 小说回廊





遍布在四周的水晶，虽然美丽，却也让人感到恐惧。正是这些水晶吞噬了塞拉的生命，现在，它们又如冰块一样，将塞拉的结晶冻结在湖水之中。

斯诺正用从地上捡到的铁棍徒劳地砸向水晶，想要将塞拉解救出来，然而除了在地面上留下几道浅短的印记之外几乎一无所获，即便是保守估计，想要凿出塞拉也需要一百小时以上的时间。

“永别了。”闪电默默与塞拉告别，独自一人向远方走去，没走几步，斯诺就发现了她的不告而别。

“大姐，要留下塞拉吗？”

“PSICOM会来围剿我们的，被发现的话，所有人就都完了，这样塞拉会高兴吗？你理解塞拉的心情吗？”

“将塞拉留下，我就永远不会理解。”斯诺坚持自己的观点，“没事的，敌人来的话我会保护大家，我不会让任何人死去，我要保护这个世界，也要保护塞拉。”

为什么，为什么不管什么时候，这家伙都是这样让人讨厌呢？

“你不是没能保护好吗！”闪电怒视着斯诺，快步走到他的面前，将自己的愤怒全部依靠拳头发泄出来，狠狠地打在他的脸上。

“所以现在要救她！”斯诺捂住脸颊站起来，却再次被一点都不像女人的有力拳头打倒。

“到现在你还能做什么！”

“什么都能做！”

闪电停下了手，与斯诺互相瞪视着，在对方执着的目光中，闪电突然感到了一丝苦涩。

没错，就算斯诺是个只会耍嘴皮子的家伙，自己也好不到哪里去，闪电只是将对自己的气愤全部推卸到了斯诺身上罢了，虽然能骗过别人，但是却无法欺骗自己，想到这里，闪电突然间失去了对斯诺生气的力气。

由于距离异迹太近，察觉到变故的PSICOM纷纷沿路搜索而来，一只巨大的军用兽甚至已经找到了众人的踪迹。将军用兽销毁后，闪电决定和其他人一起继续向前，躲避PSICOM的追赶，而斯诺则无论如何也不肯听从劝告，执意要留下直到救出塞拉。

短暂的告别后，闪电离开了妹妹最后的身影，不，或许也是斯诺最后的身影吧，被PSICOM抓住的话，会有什么样的下场是显而易见的。

不停地奔跑了差不多已经有数十分钟，然而延伸在前方的却还是水晶的世界，法尔希那令人恐惧的力量现在才以另一种形式展现在众人面前，回忆起不久之前的那场战斗，不禁让人产生了难以置信的感觉。

在通往距离最近的城市的道路上，每隔一段便可以看到四处巡逻的PSICOM士兵，闪电尽量小心翼翼地绕开他们。

再向前走一段，连圣府的军舰都出现在了众人眼底。数不清的飞行器和士兵正从军舰出发，以包围网的形式在附近做圆形搜索，众人蹑手蹑脚地走到山崖边，从还未合拢的包围圈中向远离圣府军的方向逃离。

“就这样把斯诺留在那里没关系吗……”香草担忧地望向铺天盖地的士兵，脚步慢了下来。

对于她的担忧，闪电以沉默不语作为回答。

离开军舰后，PSICOM士兵的数量渐渐减少，再爬上差不多有十层楼左右的山顶，凭风远眺，军队便都在闪电的脚下了。而眼前的水晶冰原也终于走到了尽头，一座腐朽的石门高高竖立在眼前，那是位于茧的外壳边缘、不知道废弃了多少年的古老都市，可能还属于默示战争时的空气在都市中静静流动。

向都市内走去，赤红的火焰也在法尔希的影响下变成了水晶，原本狰狞的形态现在看来却显得美丽而悲壮，从未离开过茧内都市的霍普在这幅景象面前，禁不住倒抽了一口冷气。

遥望远方，香草突然惊呼起来，顺着她的背影望去，在凝固的熊熊烈火中，赫然停着一辆有些破旧的小型飞空艇。飞空艇的外型有些陈旧，但是稳稳地停放在起飞架上，没有受到一点损伤。

“这样就能逃出去了！”香草开心地挥舞着手臂冲了过去，她的发现让沉默的众人都精神一振。

在远离他们的柱子上，一双飞禽的眼睛冷冷地观察着乘坐飞空艇离开的他们，最终尖叫一声，舒展翅膀盘旋而上。



不管砸了多少下，水晶上的痕迹还是那么轻微，斯诺喘了口气，心中充满了不甘。

一道光柱突然直射在他的身上，抬头望去，三架圣府军的飞行器已经发现了他，其中的一架开始向总部报告，另一架上跳下了几个全副武装的PSICOM士兵，开始谨慎地向他逼近。

“现在开始处理。”

透过PSICOM士兵面罩上的扩音器，清晰地传来了像是在谈论一件垃圾的对话。

“什么叫处理！”斯诺愤怒地丢出手中的铁棍，向士兵们挥拳冲去。见到路希的反抗，天空上又陆续落下了几名增援士兵。

其实早已没有什么力气了，但斯诺以怒火为动力挥动着拳头，将身穿隔离服，像是对待细菌一样“处理”自己的士兵们狠狠击倒在地上，终于，又一波援军自天而降时，斯诺精疲力竭地伏在了地上。

虽然大言不惭地告诉闪电既要保护茧，也要救出塞拉，但事实上自己其实并没有什么计划而言，一切都是凭着冲动与直觉行动，斯诺清楚地知道这一点。其实在那个时候，除了想到不要将塞拉一个人留下来之外，保护茧、自己的性命这些事已经在考虑之外了，讽刺的是，现在斯诺才明白，其实仅仅保护自己也是这么困难的事。

胸前升起一股烧灼感，深深地刺痛着斯诺，这是悔恨还是自责的感觉呢？斯诺沉重地喘息着，因痛苦而蜷曲起来。

突然之间，烧灼感从胸前涌向手臂，终于找到了释放的缺口，化为一团烟雾，从烙印上冉冉升起。烟雾不断幻化，体积渐渐庞大，出现了形状，犹如有生命般游弋，最终集聚成了两个身材曼妙、雪样肤色的少女。少女丢出手中状似车轮的物体，四周立刻卷起了阵阵飓风，只是一瞬间，士兵们便纷纷倒伏地面。

清除了碍事的家伙，少女转而面对斯诺，等待他的挑战。

与此同时，几名穿着蓝色制服的士兵来到了靠近斯诺的山崖上，为首的黑色长发女性饶有兴致地观察着战况的发展。

斯诺的脑海中有一个声音若隐若现，不断重复着相同的两个字，像是在提示什么。在少女暴风骤雨般的攻击下，斯诺试图让自己平静下来，谛听那个声音。

如果没有猜错的话，正在攻击自己却又没有打算立刻痛下杀手的少女应该是传说中的召唤兽，传说中召唤兽会在路希的心动摇时出现，将意志软弱的路希杀死，她们之所以出现，正是因为斯诺感受到了自己的无力。

少女们的双眸中充满冰意，然而在那冰冷攻击的隙间却又不时吹过温暖的柔风，将斯诺的疲倦与痛楚全部治愈。斯诺突然明白了，召唤兽的目的并非要杀死他，而是——

守护。

在呼呼风声的间隙，斯诺终于听到了那两个字。

守护。

少女们冰冷的目光中突然透出阵阵暖意，阵阵风声停歇下来，她们的形态再次发生了变化，相互纠缠在一起，变成了一辆华丽的摩托。斯诺立刻跳上去，摩托像是能读懂他的心意一般自己行动起来，随即化为一团烟雾，重新回到了烙印之中。

降伏召唤兽带走了斯诺的大部分力量，他大口喘着粗气，仰面躺倒，可能是太过疲劳，就连蓝衣女性走到面前的声音都没有听到。

“召唤兽希瓦，能降伏她们值得表扬，但可别后悔。”

在疲累而产生的眩晕中，一个巨大的红色剪刀形武器分外清晰，随后是女人手臂上形状奔放的刺青，顺着那黝黑健美的身形向上望去，一张难以用美丽或俊朗任何一个词语形容的陌生面孔出现在斯诺眼前。

“后悔‘那时候没让自己轻松上路’。”

“还想挖苦我吗？”斯诺强撑着挺起上半身。

女人的身后走出了几名举着枪的蓝衣士兵，将斯诺团团围住。

“没错，他是路希。”女人用一根手指挑起斯诺的下巴，“如果想要活命的话，就乖乖跟我们走一趟。”

圣府军的士兵花了一点时间把塞拉从湖水中撬出来，之后便押着斯诺一起送往飞空艇。作为指挥发号施令的蓝衣女人伸手阻止了士兵用枪指向斯诺的动作，此时，一个熟悉的烙印映入了斯诺眼底。

“路希……？为什么会和圣府一起？”

路希的烙印位于蓝衣女人右臂上很明显的位置，然而和自己不同的是，那个烙印像是被烧灼过一样，被一层白色所覆盖。

“担心一下你自己吧。”女人看着斯诺被送入飞空艇，意味深长地微笑道。



战国天下布武

因为各种原因，《战国天下布武》版块暂停了几期，这期开始正式恢复。这次为大家介绍的是《战国无双 3》中的两名特殊 NPC——福岛正则和绫御前。这两位在游戏中都有着独特的造型，但是不能使用（造型可以使用），其动作也和一般的大众脸无异。当然我们都知道，这是他们即将加入的前兆，也许用不着《战国无双 4》，在《战国无双 3》新作里我们就能亲手使用他们啦！不过这个新作究竟是跨平台版，还是《战国无双 3 猛将传》，这个就不好说了。只是从目前游戏的销量来看，光荣肯定谈不上满意……

《战国无双3》两大特殊NPC简介

贱岳七本枪之首 福岛正则



虽然只是一个特殊 NPC，但是福岛正则在《战国无双 3》里的表现给人留下了深刻印象。这位角色与其说是武将，倒不如说是不良学生，那搞笑的发型、猥琐的声音、夸张的动作都让人喷饭。游戏中福岛正则与加藤清正走得很近，历史上这两人的经历也有诸多相似之处。

福岛正则和加藤清正一样，都是羽柴秀吉大力培养的后辈，不过福岛正则的母亲是秀吉母亲的妹妹，两人是表亲，因此在众人之中尤其受到秀吉的器重。他的成名之战同样在贱岳，在此战中他讨取了敌将拜乡家嘉，战功力压加藤清正等六人，成为贱岳七本枪笔头（笔头即指为首之人），从此声名大震。福岛正则在贱岳之战后受到的赏赐最多，还引起了加藤清正的不满。之后福岛正则跟随秀吉东征西讨，其武勇显露无遗，立下了无数战功。在侵朝战争之后，他被封为尾张清州城（也就是织田信长过去的都城）24 万石的大名。



秀吉死后，福岛正则和加藤清正一样，因为与石田三成交恶，两派人之间产生了不可调和的矛盾。在关原大战前夕，石田三成扣压了很多大名的家眷（她们作为人质留在大坂，其中就有自杀身亡的佳拉夏），以此来威胁这些大名不要加入东军。好个糊涂的福岛正则，居然信了德川家康的谎言，在战前的小山会议中振臂高呼，要各路大名弃妻不顾、加入东军。由于他的特殊地位，使得很多原本观望的大名彻底倒向了东军。之后在关原之战中，福岛正则更是出任先锋，与宇喜多秀家军死磕，为德川家康出了不少力。

关原之战结束后，福岛正则改领安芸、备后两地，移居广岛城，领地扩充到了 50 万石。这厮依然没有醒悟过来，到了大坂夏之阵时还主动要求参战，反倒是德川家康拒绝了他的要求。不过等到德川家康得了天下之后，就开始慢慢收拾他了。幕府首先是指责他私自修筑广岛城，当正则含恨把新筑的城拆光之后，幕府又认为他没有按照要求去拆，于是判他一个"破坏法度"之罪，将其领地削减至 4 万 5000 石。这时正则才发觉不对，但此时他后悔也来不及了。1624 年，正则因病死去，也有人说他是因为受不了幕府的连番羞辱而含恨自杀。

福岛正则受丰臣秀吉的恩惠极大，他对丰臣家不可谓不忠，但因为个人私怨而断送了丰臣家的天下，因此后人一般都认为他是勇猛而愚蠢的一介武夫。这大概就是光荣在游戏中将其塑造为这种形象的原因吧。

上杉家的女神 绫御前



随着 NHK2009 年的大河剧《天地人》的热播，由高岛礼子饰演的仙桃院（即绫御前）在日本知名度大增，因此光荣也顺势在《战国无双 3》里加入了绫御前，此举果然引发了玩家的热议。

绫御前在游戏中以上杉谦信姐姐的身分出现，就连军神见了她也得恭恭敬敬的。在史实中她是越后守护代长尾为景的女儿，也是谦信的姐姐，据说比谦信大 4 岁。绫御前后来嫁给了长尾政景，育有两男两女。长子长尾义景很小的时候就夭折了，不过次子长尾显景大大有名，他被过继给谦信作为养子，也就是后来有名的丰臣五大老之一的上杉景胜。有弟有子如此，也难怪她在历史上能留下重重的一笔了。

绫御前在史实中不曾披挂上阵，她的才能主要表现在内政方面，据记载她是一名聪明、贤惠的女性，对谦信的影响很大。游戏中她很赏识直江兼续，这点在直江的无双演武开头有详细描述，史实上也的确如此。直江兼续的父亲只是上杉家的一名低级武士，其职务居然是管理厨房柴火。但绫御前敏锐地看出了直江兼续的资质，因此破格提拔他，而兼续也没有辜负她的期望，在日后的岁月中成为了上杉家的能臣。

不过战国时代的女性注定很难有个善终。绫御前的丈夫——长尾政景离奇地死于溺水，与其一起被溺死的还有谦信的重臣——宇佐美定满。这个事故一直是个谜，一般都认为是宇佐美定满害死了长尾政景，而其背后很有可能是谦信在主使。



更悲惨的是当谦信死后，谦信的几个养子为了争夺家权而发动了御馆之乱，而对于绫御前来说，这等于是她的女儿女婿和两个儿子在骨肉相残。最后是她的一个儿子——上杉景胜获得了胜利，绫御前之后跟着景胜一起生活，直到 1609 年病逝。她死的时候是 86 岁高龄，这个年龄在日本战国时期是相当罕见的。

游戏中的绫御前看起来似乎更像是一位白魔导士，为她配音的也是给竹中半兵卫配音的庄司宇芽香。虽然庄司宇芽香出道不久，但是实力还是有的，在游戏中很好地诠释了绫御前的高雅个性，另外中了火计之后的呻吟声也很令人浮想联翩呀。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

拿到本期杂志时，可能很多朋友还在进行寒假前的考场搏杀。对于编辑们来说，考前挑灯夜战突击复习的日子虽已远去，但集思广益，通过包括“大赏”、“魔鬼辞典”、等专题，为广大读者对过去的一年游戏生活作全方位回顾，成了我们当仁不让的任务。这一系列工作做下来，编辑们很辛苦。但比我们更辛苦的是提供插画给我们的两位在校画手——八望龙崎和阳光学员游宇翔。这两位同学在期末复习备考过程中挤出时间，出色地完成了这批插画任务。在这里本刀要向两位表示诚挚的谢意！最后，也希望更多的朋友能够成为我们的“御用画手”，和UCG共同进步！





北京·周沫

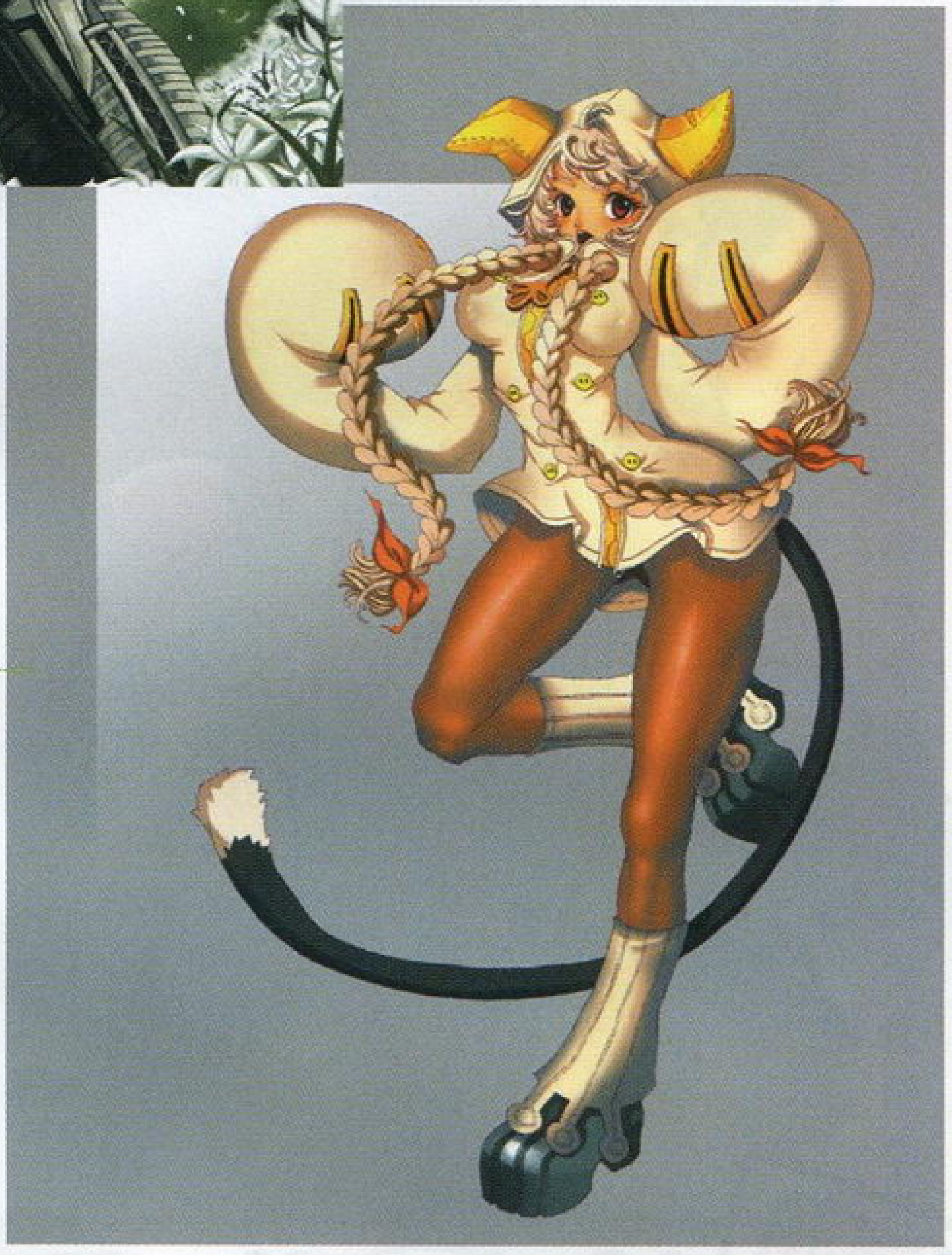
“花海决战”无疑是《MGS3》经典的场面之一，引领者和大首领联袂为玩家献上了本作最为感人的一幕。左图很好地将当时的情景以插画形式忠实还原，人物的神态细节等表现得尤为出色。

宜昌·lilithbloody

作为“《最终幻想》系列”中最受欢迎的女主角之一，来自《FF Ⅶ》的艾莉丝一直都是同人画手们的最爱。左边这幅出自女玩家之手的作品技法娴熟，整体风格清新纯美，堪称佳作。

广州·黄美华

《苍翼默示录》是目前炙手可热的2D格斗游戏。本作高水准的人设给广大玩家留下了深刻的印象。不过假如这些人物出现在金亨泰笔下，会是什么效果呢？右图的桃卡卡或许可以告诉你哦！



北京·梁佳雪

在如今这个3D画面占绝对主流的时代、2D游戏试图通过画面吸引玩家实在太难了。不过，《胧村正》做到了，而且其特色鲜明的画风也受到了玩家们的追捧。左图成功借鉴了原作插画风格，令人眼前一亮。





汕头·陈泽冰

裘达斯是“《传说》系列”历史上刻画得最成功的角色之一。初次投稿的作者通过使用鼠标一点点完成的作品来表达对他的深爱。“全程鼠绘”能有如此素质，难能可贵啊！



成都·were.rabbit

一幅较罕见的《DQ9》插画。“这幅画是我按自己创建的人物绘制的，主要想表现主人公一行挑战龙王，但因等级不够失败逃跑时的情景。”作者如是说。但看到主人公兴高采烈的样子，本刀严重怀疑这家伙打怪是假，泡MM是真（笑）。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

桂林 钱少康：除了UCG之外，我还看过国内很多游戏类杂志，相比之下，还是UCG的画廊栏目素质最高。我想知道，一刀老兄是否有专门建有QQ群，用来联系全国各地热衷绘画的读者？（一刀回复：栏目受肯定，都是拜各路高手的精品画作所赐！QQ群是促进画手们交流提高的好途径，回头建一个去！）

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 恶魔猫那娜



■一晃又要到春节前的合刊了，按照以往的惯例，这一期的读编栏目中将会把一些编辑部的趣闻整理出来爆料给大家。在近几年中，我们都会在小编中选出一位年度风云人物，2008年荣获这项殊荣的是一向语出惊人的ACE飞行员。那么，在你的心目中，哪位小编能够成为新的风云人物呢，请把自己心中的答案来信告诉我们吧！

■今年北方地区的降雪量普遍较大，给很多人的出行造成了诸多不便。在这里，我们提醒广大学生朋友在上学和放学的途中要注意交通安全，并且做好防寒保暖工作，避免因着凉生病导致耽误学业。对于像小编一样在他乡工作的朋友，由于春节临近，所以我们也在这里提醒大家尽早为春节返乡的行程计划做准备。

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

本期 What's In 流行游戏

《最终幻想XIII》 PS3 （12人）

在一个休息日的凌晨5点半将其通关后，终于可以美美地睡上一整天了。

——雷电

《使命召唤 现代战争2》 PS3 （1人）

最近的网战真是太和谐了……

——对各种BUG修正、网速提高等事件感到非常欣慰的脆薯条留



读编交流

Email 赵晨星：为了能够顺利通过大学英语4级考试，我决定在看游戏业界新闻的时候全部选择外国媒体，全英文的。小编们每天都要看国外的新闻，特别是每年的E3和TGS，所以请给我推荐一些英文游戏杂志吧，最好是能从网上下载到的。

小编们每天都要了解国外的业界行情，这一点不假。但是要说推荐，这倒是很难。一来我们多数时候是登录并阅读国外游戏网站上的消息，二来我们手上的英文游戏刊物基本上都是从海外邮购，相关内容很难在网络上直接下载。其实，你无非是想学好英语通过等级资格考试，建议你订阅由国内出版发行的英文报纸，至于游戏新闻，还是看UCG或登录levelup.cn吧！（^_^）

无锡 李向华：既然小编们都是来自五湖四海（肯定是这样吧），那么想必大家的口音都会不同，而且口头惯用语也会千差万别。在这里能不能透露一下，满足一下我这个喜欢八卦的人。

八卦自然是要有的，下期就是春节前合刊，总结盘点性质的内容中自然会有不少爆料，所以借你的来信在这里做个广告。

Email 我不是超人：我们的班主任老师实在是太不厚道了！她竟然把家长会变成了"碎机大会"，把没收来的NDS当着所有家长的面砸碎了！

老师的做法的确有些过激，不过主要的责任的确还是在于你们。毕竟学校是学习的场所，你们把游戏机带到学校的做法肯定是一百个没理。总之，吸取教训吧！

你的意思是说，碎掌机总比胸口碎大石要好很多，对吧？（坏笑）

上海 徐锦鹏：炎骑士在上期的读编往来中提到他习惯每次冲泡两份量的咖啡，的确就像那位读者说的，摄取过多的咖啡对人体不好，建议你以后改喝茶。另外，玛娜喜欢喝可乐的习惯也应该改一改了，可以试试自己动手做鲜榨果汁。

其实我这个人应该算是大垃圾桶，饮料方面来者不拒，酒类果汁咖啡茶水照单全收，对我来说，喝白开水其实才是最另类的选择。

说到鲜榨果汁，每次看到都觉得很浪费，一是花时间，二是看着榨汁机里剩下的一堆果肉总觉得心里不是滋味，这可都是纤维素呀！看来以后还是一边喝水一边吃水果算了……

本期读者语录

克拉玛依 侯皓曦：看样子，晴天哥哥的烹饪技术很不错，如果可以的话最好能够出一本《晴天的烹饪手记》，应该会大卖。
（晴天：这可不敢当，等我超越了我老爸这个"特一级厨师"的水平再考虑这件事情吧！哈哈！）

杂志相关

Email 御剑·灭：话说这次的《战国无双3》真是厚道得令人泪流满目，特别是像我这种刚被PSP的《三国无双5 特别版》蹂躏得不成人形的人，看到久违的C技回归真让人感动啊！在看到剧情动画后甚至有了玩个通宵的冲动。所以，强烈要求编辑部将《战国无双3》的剧情加上字幕后放在光盘里面，让我们这些半日语文盲能好好了解一下剧情内容。

不是我们不愿意做，实在是没地方放了。大家可以看到，这几期光盘里的大作剧情影像从未间断，如《猎天使魔女》、《生化危机 暗黑历代记》，都是读者强烈要求制作的。光是放下这些内容，每期碟的内容就被占了一大半。相比之下《战国无双3》的呼声要小得多，所以我们只能割爱了。

成都 霍庆斌：我对第242期杂志中的《高达对高达 NEXT PLUS》攻略非常不满，尽管前半部分对系统的介绍比较详细，但篇末却仅仅介绍了两台机体的连续技，实在是不厚道啊！

由于本作的机体数量过多，且杂志的页数比较紧张，所以我们只好针对首次登场的这两台机体进行详细介绍，以起到抛砖引玉的作用。当然，本作的系统比较有深度，如果大家能够摸索出更加使用的连续技和战术，也可以给我们投稿。

Email revolerocelot：《未知海域2》中提到作为NPC角色的雪弗于1938年带领SS来到西藏探险，德雷克等人后来在发现这批探险队员遗骸时还获得了遗落的MP40冲锋枪。我是个枪械迷，从一些资料中了解到这种枪是1940年才开始列装德军的……

MP40的确是1940年才开始装备德军的，但它的原型MP38却是在稍早时期就出现了。不过，既然游戏中出现的武器型号是MP40，那么我们还是可以断定，这是游戏制作团队犯的一个小错误。

Email robin8225csh：看了看去年的春节合刊，觉得那一期的读编栏目挺有趣的，希望多来一些。去年登榜的是ACE飞行员，今年不知道会是谁呢？

其实，我是准备今年蝉联的（坏笑）。

Email 周琳弘：我竟然忘记在信封上注明"2009 TV GAME大赏"字样！小编们，这不会影响到抽奖吧？我豁出去了，如果影响的话，我就一个月不玩PSP，纱迦诅咒我吧，就说这会影响到吧！

问题是你是否填写并寄出了这次大赏的回函卡，这才是关键。要不然就算你在信封上写满了"2009 TV GAME大赏"字样，还是白费力气啊！

嗯，好吧！那我就诅咒你一次："不会影响到你，不会影响到你，不会影响到你……"



Email fl 2009：大赏抽奖每年只有一次，机会实在是难得。但我们这里杂志的到货速度总是比levelup网站发布书讯的时间晚3～5天。据我所知平信的反应周期通常在半个月左右，不知道能否赶上这次抽奖活动。

请你放心，我们在筹备抽奖活动之前早就考虑到了部分偏远地区读者的实际情况，所以对于这类活动，我们通常都会留出较长的反应时间。只要你按照我们上期杂志公布的邮戳截至日期，即1月10日前，将回函表寄出，那么就肯定可以参与到这次抽奖活动之中。

唐山 易海鹏：胜负师在小编寄语里面谈到过有关资讯延迟的问题，其实这一点也是可以理解的，毕竟是杂志，又不是网络。其实杂志也有自己的优势，最起码可以让读者觉得实实在在，参考起来也比较方便。

的确就如你所说，其实杂志也有属于自己的优势。例如以前就曾经有读者提到，虽然网络上的攻略内容更新速度快，但作为玩家，不可能一边玩游戏一边上网，这样两头折腾会感觉特别累。但如果有了杂志攻略，那情况就不一样了，一边玩一边看，杂志可以随手放在身边，用起来非常方便。当然，要想让读者满意，编辑们就要做出百分之一百二十的努力。

Email Vergil：小九同学，我在看读编栏目中的四格漫画时突然觉得你好"受"啊……（被班级里的腐女们污染了）。

判断一个人到底是S还是M，其实是相对的，想知道内幕的话建议你浏览一下今年所有的四格……真相是小九我不是"受"，只是半个路人甲外加杂工役罢了。

Email Rain2000：为了提高中奖概率，这期UCG杂志我买了两本，并且还参与了levelup网站的投票。上帝保佑我中奖啊！我要求不高，蓝牙耳机就可以了……

鉴于你如此渴望得到蓝牙耳机，那么如果我们真的抽中了你，就算你获得的是头等大奖，我们也会把奖品改为蓝牙耳机的。

深圳 钱亮：看到这两期封底我很高兴，看来UCG换了名字之后，和各大游戏公司的合作也越来越紧密了。不知道这是否能说明日本厂商准备进入中国了？我们这边玩游戏的兄弟都很期待啊！

有一些读者以电话、来信等方式问过类似的问题。其实我们与日本游戏厂商的合作，是从很久以前就开始的，除了一些已经在杂志上公开的合作，还有一些合作由于是商业机密而无法透露。等到我们公开的时候，大家一定会惊讶的。

Email 暗黑天使：话说我读小学五年级时，某次写了篇题为《如果我是游戏机实用技术的编辑》的作文，老师看后大为称赞，叫我把作文内容输入电脑中交给老师作为存档记录。我原以为这是老师平时工作的留底档案，没想到在我将要毕业的时候，老师当着全班同学的面给我颁发了奖状，原来我的这篇作文获得了全国优秀作文比赛一等奖……

看来我们有必要给你再颁发一个奖项——泪流满面忠实读者奖。

辽阳 付博：听说编辑部所在地是一个四季如春的美丽城市，实在是太羡慕了！要知道俺们这儿现在可是冰天雪地，那是相当冷……

其实北方也有北方的好处，最起码冬天有暖气可以取暖，如果家里条件比较好，可能还有电热供暖。不像编辑部这里，到了冬天，尤其是赶上寒流到来，屋子里就贼冷贼冷的。

南京 伊思亮：我想知道，每期读编栏目中的四格漫画是否都是由事实改编而来的，因为我发现其中的很多剧本虽然都比较有趣，但总觉得有点太夸张，该不会是胡乱编的吧？

灵感源于生活，谢谢！

Email 失踪的人：2010年会不会出新的主机，比方说PS4……

看了你的ID之后，我们确信你的确是失踪很久了。

太原 马凯元：看了上期的四格漫画，我觉得九兵卫同学真的是生在福中不知福，要知道，如果送你礼物的是个女孩子，那么收到杯子就意味着人家要跟你一辈子（谐音），有这等好事，你还不偷着乐？居然还当成"杯具"，天理何在啊！

问题的关键是这个杯子根本就不是女生送的！

为啥我每年都有人送杯子，但就是没有佳人跳出来认领老公呢？

所以说你这才叫真正的悲剧。

Email 忽忽～～：其实，这次麻烦小编并没有什么大事，只是为了《FF XIII》茶不思饭不想而已。这两天一直泡在网上，为的就是找那个主题曲，可是一直没有找到，希望万能的小编能够满足我这个小小的愿望，这也应该是读者的心声吧！

在下期的合刊中，我们将进行年度游戏金曲的评选活动，而本作的主题曲自然是要作为候选曲目而保留的。既然你特别喜欢这首歌曲，那么就一定要关注我们的相关活动哦！

本期读者语录

本溪 孟庆奎：我觉得在《COD MW2》网战中最郁闷的不是被弹药箱砸死，而是眼睁睁看着弹药箱掉落到高处，而自己又伸手够不到……

（炎骑士回复：我觉得最郁闷的不是眼睁睁看着弹药箱掉落到高处，而是连续N次眼睁睁看着弹药箱掉落高处，中奖几率如此之高……）

石家庄 邢凯：很多读者都在来信中提到自己的班主任多么多么“凶残”，看来我的确比较幸运，原因是班主任老师也是个游戏玩家，而且水平还很高。不过，不要认为我的班主任对学生的管理比较放松，其实他对我们也是非常严格的。只不过，老班跟我们约法三章，平时不仅允许我们玩，偶尔还用PSP跟我们联机，但前提是成绩必须有保证。如果谁有“违约”，那么他的PSP就会被老班强制收缴，直到成绩提上来为止。

不晓得你们的校领导对你们班的这种“私下协议”是否了解。你们可要保守秘密哦，不然你们可爱的班主任可要挨批了。

Email w1994921：小编们都是传说中的高学历高智商吗？如果的确是这样的话，看来我这辈子都不可能进编辑部了。

首先我可以拍胸脯向你保证，所有的小编都是普通人，学历和智商也没有如你所想的那样达到外星人的水平。另外，编辑部更不是龙潭虎穴，除了偶尔会有个别倒霉蛋儿因为丢失游戏存档导致精神失常之外，基本上还是很安全的。

昆明 景文韬：我特别想知道，每期杂志制作完毕后，小编们是不是再也不愿意多看一点自己整天摆弄的这些东西了呢？

这可就是你一厢情愿的想法了，一般来说，小编们在拿到新杂志之后，都要把自己制作的内容仔细浏览一遍。另外，编辑部有专门的评刊制度，大家要把杂志中出现的问题总结出来，连同读者来信中反映的问题一起汇总，然后作为今后的经验教训。

湛江 漆黑忍者：《阿凡达》已经上映了，不知UCG观影团是否去电影院一睹风采了呢？我已经去电影院看了哦！而且是1月4日的零点首映，3D版的哦！影片中充满了奇异生物（以下删去剧透内容若干）……这可是詹姆斯·卡梅隆继1997年《泰坦尼克号》之后的又一力作，小编看完后有什么感想呢？

感想目前是没有，不过你这剧透的帽子算是戴定了。第一个看到你这封来信的小编现在已经要崩溃了，本来还说要参加新年第一次观影团活动……



Email 黄铭熙：有一个同学炫耀，说下载了《怪物猎人2 未来版》和《战神版》，我接过他的PSP一看，发现原来是《梦幻之星携带版2》和《噬神者》，而且还都是试玩版……完全吐槽不能……

今年掌机平台没有《怪物猎人》新作，请允许身为FANS的我和你的这位同学一起YY一下吧……

咸阳 吴程宇：发现最近几期杂志上被拍砖的小编总是雷电同学，难道他真的犯了如此之多的错误吗？或者说是你们联合起来欺负他？

雷电同学的确在近期杂志上出现了不少错误，不过这也与他近期工作量较大有关。当然，这不能作为推卸责任的理由。雷电同学犯下的错误其实也是其他小编的责任。我们今后会帮助他进一步提高校稿的质量，给广大读者一个满意的答复。

宁波 邰立海：在看242期杂志发售表的时候突然发现所有的游戏都没有报价了，回过头来翻了翻之前的杂志才知道，原来整个2009年杂志的发售表上都没有游戏报价，我在不知不觉中OUT了一整年……

原来你从来都不看我们的发售表啊！

Email 怀中抱妹杀：一直都想给“游风艺苑”投画稿，但总是对自己的作品不满意，所以我决定干脆转投四格漫画的创意。比如说，炎骑士与疯兔不得不说的故事……

我们对你的英明决定表示百分之一百二十的支持，并且希望你能够把这个题材变成连载形式。

你这哪里是什么四格漫画创意，分明是恶意造谣。我要抗议！

Email —MVM—：看了你们有关《生化危机5 导演剪辑版》的报道之后，我又一次热血沸腾了。要知道，5代的佣兵模式实在是太耐玩了。为了苦练杀敌技巧，我厚着脸皮每天到同学家里蹭游戏玩……

我对你日复一日坚持不懈蹭游戏玩的精神表示万分敬佩！如果你有参与我们的年度游戏大赏活动，那么就有机会获得属于自己的次世代主机，从此一具告别蹭游戏玩的苦难历史。

你的ID的确够个性，能否告诉我们有什么寓意？

编辑部的各种“饭”

经过半年左右的观察，对众编们的游戏倾向也有了深入的了解。总的来说，众编在我眼下可以划分成几个派系，通常看见这些游戏，就能想到对应的编辑了，下面就来说说部分编辑到底“饭”哪些游戏吧。

胜员师当然是不折不扣的“奖杯饭”，记得当初为了拿《泪洒三重冠 外传》的奖杯，还特意买了一张港版游戏，身为AQUAPLUS死忠的我非常感动啊，不过这个游戏我到现在还没拿到白金……接下来雷电可是堂堂正正的“赛车饭”，从“改无可改3”到“比真还真”，还有《尘土飞扬》等，各种赛车游戏都是照单全收，而且就连《使命召唤 现代战争2》中有一小段飙车也不放过。而和“奖杯饭”对应的便是“成就饭”了，相信大家闭着眼睛都能想到此人定是纱迦。对了，“游戏进行时”中新开设的成就版块可要多多关照哦。要说九兵卫是什么“饭”的话，这个还真不好说……读者的来信中也经常把九兵卫叫成“动漫搜索引擎”，这里就暂时把他归类成“声优饭”吧（一般游戏中只要有著名声优献声的话，他总是要玩一下的）。最后说下小编晴天，他当然就是一个彻头彻尾的“工作室饭”+“炼金术饭”了，我看年初的《魔塔大陆3》也必定会被他拿下……

应该说你总结得不够精辟，应该说晴天是标准的“走格子饭”。

八卦角

炎骑士的8-bit世界

次世代游戏玩多了，难免让人产生怀旧情绪。于是，我动手创作了几个8-bit版本的游戏角色。这些角色全部都是以2009年发售游戏中的人物为蓝本，大家不妨猜一猜他们究竟都是谁。另外，我们准备把这个小版块保留下来，大家不妨自己动手试试看，其实8-bit形态下的游戏角色还是非常有味道的！



本期读者语录 重庆 林嘉宜：大概是因为次世代游戏玩太多了，我现在开始对游戏的画面过于挑剔。在我看来，现在绝大多数游戏都存在严重的掉帧现象，比如《COD》的网战。（玛娜回复：拜托，那应该是拖慢才对！）

Email 周集成：我有一个恶习一直未改，就是边走路边看 UCG。因为这，虽然我现在已经改成在盲道上边走边看，但还是会有一定几率撞到停在盲道上的车……哎，可见还道于民的重要性啊！真是应该整治一下了，否则真的有盲人过路时，可就危险了。

随意将车停在盲道上的作法的确不对，但你边走路边看书的坏习惯也实在是要改一改了。

北京 吴孟凡：刚刚看了 3D 版的《阿凡达》，不知道小编们是否也看了这部片子。因为怕剧透，所以就不多说内容细节了。不过建议小编们还是早点去看，听说现在各地影院的票价已经被炒起来了……

说起来真是泪流满面……如果你在看到这期杂志的时候我们已经看了《阿凡达》，那就是谢天谢地了。不怕票价涨，关键是没有好位置。看 IMAX 电影时要注意的是……（以下省略 1000 字）总而言之，就像我上期杂志的小编寄语里写的那样，看一部好电影就好像过了一个好假期，所以，我们的口号是：不求最快，但求最好！

牡丹江 金铭鑫：查了一下 2 月份和 3 月份的游戏发售表，按照 UCG 的惯例，如果不出意外，3 月 B 杂志的封面应该是《生化危机 5 导演剪辑版》，4 月 A 的封面则应该是《战神 III》，我说的没错吧？

其实我们接下来五期杂志的封面素材全都是马里奥，你信吗？

Email C · Vincent：九兵卫说对广州的早茶欲罢不能，作为一个广州人，我突然感觉自己非常幸福，当然这也是建立在小编们的痛苦之上的，哈哈。话又说回来了，下次大家再来，我请客！

这话说的太客气啦，虽然早就听说"食在广州"，这次总算亲身体会了。下次小九一定会组织"编辑部美食品尝委员会"集体前往广州的，哈哈。

我有个建议，如果你真的想请客，那么我们希望把早茶改成晚餐……

贵阳 王士吉：最近为到底买不买《最终幻想 X III》限定版主机而犯愁。虽然我非常喜欢这套限定版，但因为已经拥有 PS3 主机且自行更换过 320GB 硬盘，所以觉得买来没有太大的实用性，觉得供着可惜；如果不买，但眼巴巴看着这套限定版的轻薄主机又很是眼馋。无奈啊，谁叫我非常喜欢《最终幻想 X III》呢。

如果你真的非常喜欢《最终幻想 X III》，那么就应该毫不犹豫地买下。如果你还是犹豫不决，那么建议你用抛硬币的方式来决定，这可是上天的安排哦。

广州 罗嘉豪：不知道小编们是怎样度过圣诞节的，貌似现在很多地方在圣诞节的时候都很热闹，小编们有出去集体活动吗？

圣诞节当然要过，而且是集体活动，非常有纪念意义，因为当天正好截稿……

疑似苦肉计

Email 黑咒：为了能玩到《最终幻想 X III》，我把所有的希望都寄托在"2009 TV GAME 大赏"的抽奖上了。然而就在我把回函表寄出去之后，却突然想起没有填写收件人信息。这实在晴天霹雳啊，看来小编们是收不到我的信了，我应该称得上是 2009 年末最倒霉的人了。所以，恳请你们大发慈悲送我一台 PS3 吧！

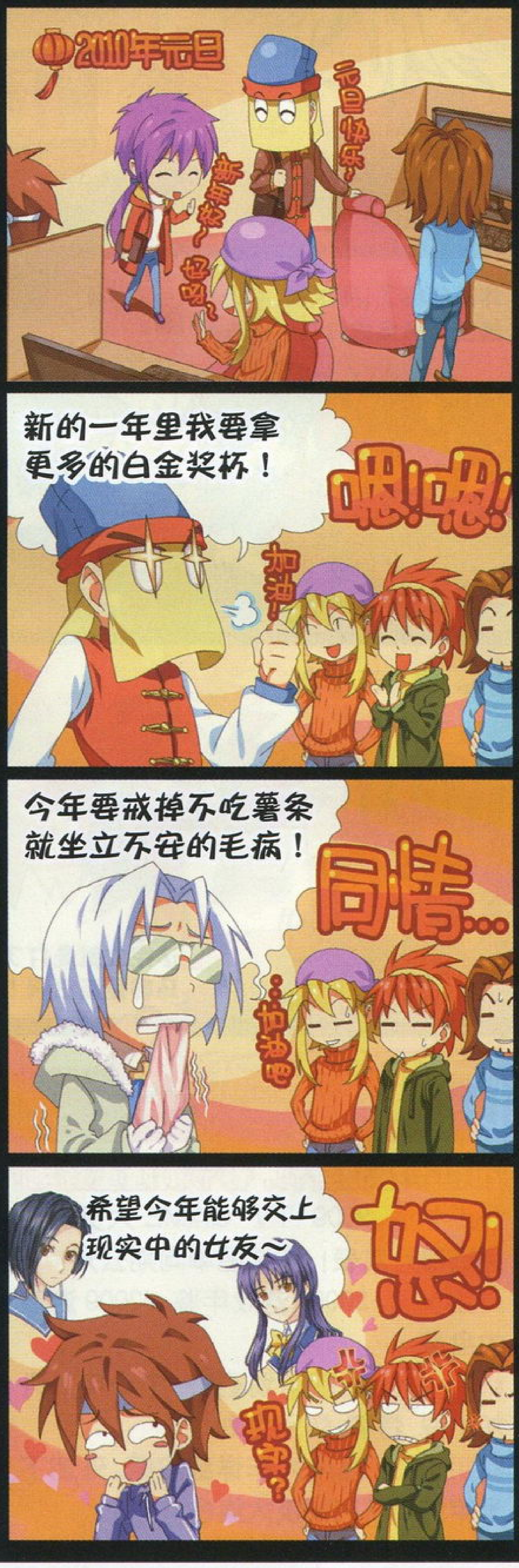
Email changchundou：第 242 期杂志的《塞尔达传说 灵魂轨道》攻略中，很多小标题中的"BOSS 战"都被打成了"BOOS 战"，如此明显的错误，忘以后不要再犯哦！

猛拍一砖 肇事者：雷电

应该找几个"BOOS"把雷电修理一顿先。

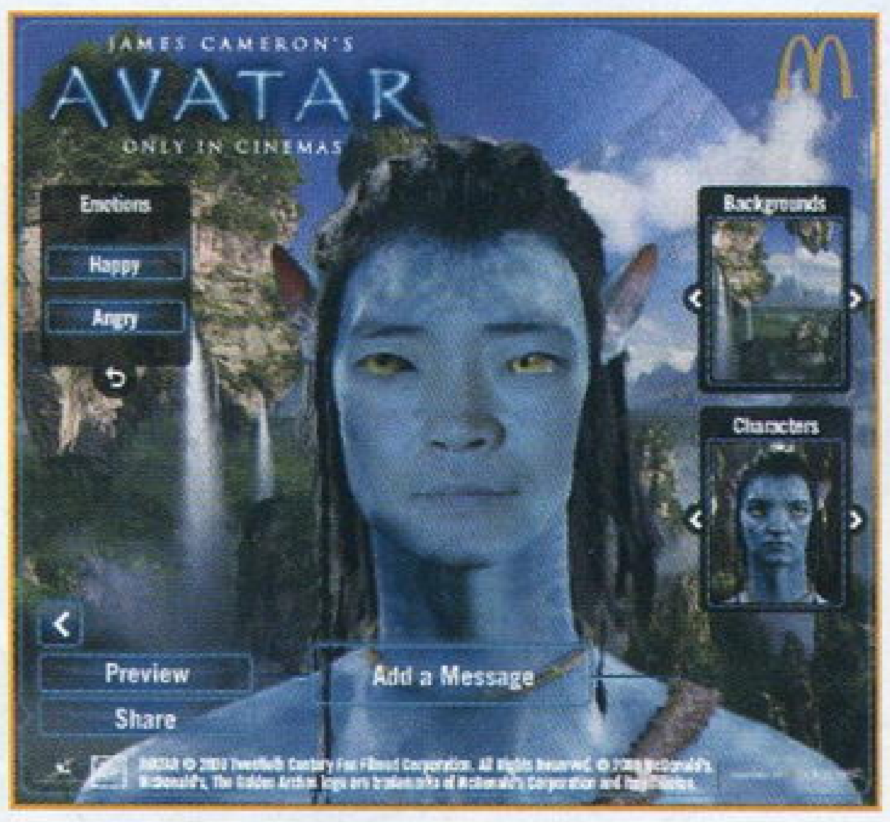
新年畅想

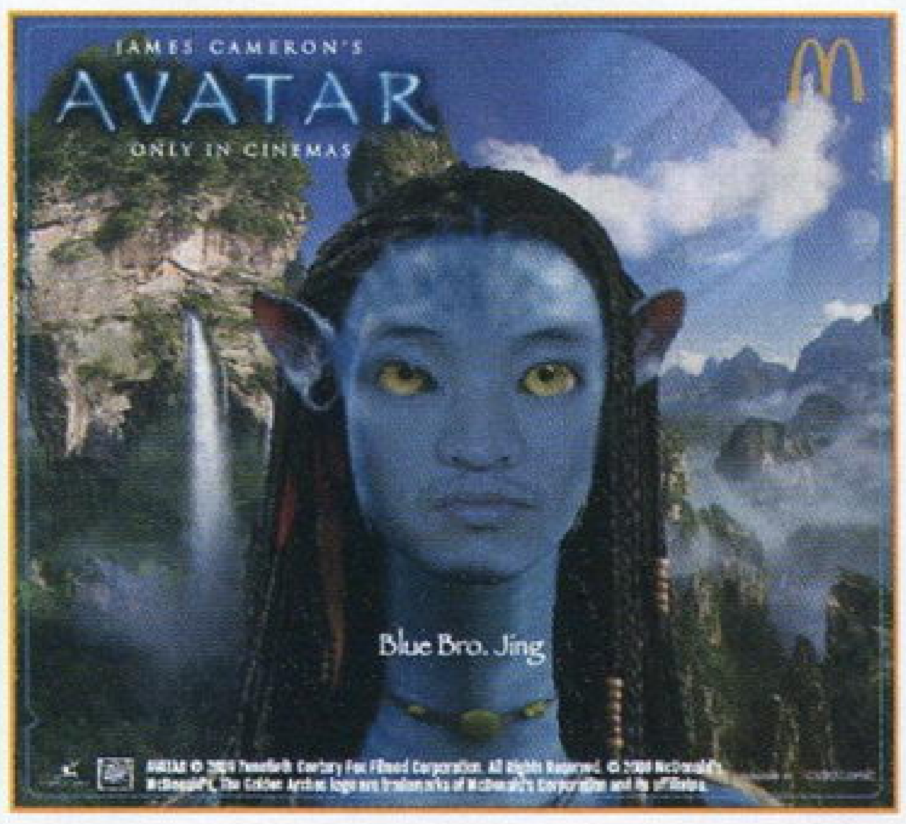
剧本 九兵卫



全民扮演"蓝星人"

因为制作杂志的关系，UCG《阿凡达》观影团始终没能成行。不过这并不能抑制大家的热情，电影暂时看不成，就在网上找了个网页贴图小软件，大搞电影中外星人的 COSPLAY。不过虽说是 COS，其实只要上传正面照片就可以了。结果，出来的效果让人大跌眼镜，输出的实际效果惨不忍睹……





这哪里是 COS 外星人，分明是 COS 外星长颈鹿！

看来还是作地球人比较安全。

两张图中分别是一位经常在杂志上露面的小编以及一位知名游戏制作人，为了考验一下大家的眼力，我们将答案放到下一页，大家不妨猜猜看！

最八卦的读者

Email ucgmylove：我非常想知道晴天哥哥和玛娜姐姐的生日，能不能透露一下？至于其他小编的生日嘛，我早就已经知道了！

我们非常想弄清楚你是怎么知道"其他"小编生日的。

在上期的栏目中，我们已经公布了编委招聘活动的截至日期——1 月 5 日。在此次活动中，很多热心读者纷纷向我们投送来简历并提出了许多中肯的意见。我们也从众多的应聘者中挑选出了三名新任编委成员。他们将代表广大读者为 UCG 的成长和发展提出更多有用的意见和建议。当然，我们也希望所有的读者都能够来信说出自己的心声。不论是称赞还是批评，都将是我们前进的动力！

实习编委 江浩：阅读每一期杂志，不仅需要我保持着作为读者的激动和兴奋，更需要我为了让杂志更为优秀而给予的每一句回应。编委的努力不仅能成为提升杂志水平的力量，更代表着一名忠实读者抱有的信念和期待！

本期读者语录

哈尔滨 王鹏：在大学找不到玩友不是最郁闷的，被不懂游戏的人雷得体无完肤才是最郁闷的。前几天在 PC 上玩你们送的《幻幻球》，一个室友看到之后立刻脱口而出："这就是你说的 PS3 游戏啊，画面果然不同凡响……"（九兵卫回复：其实这不能怪室友不懂游戏，而是要怪你没有作好宣传工作。想当初我的大学室友就是在我的带动下全都投入到了火热的 PSP 联机活动中。）

最心直口快读者

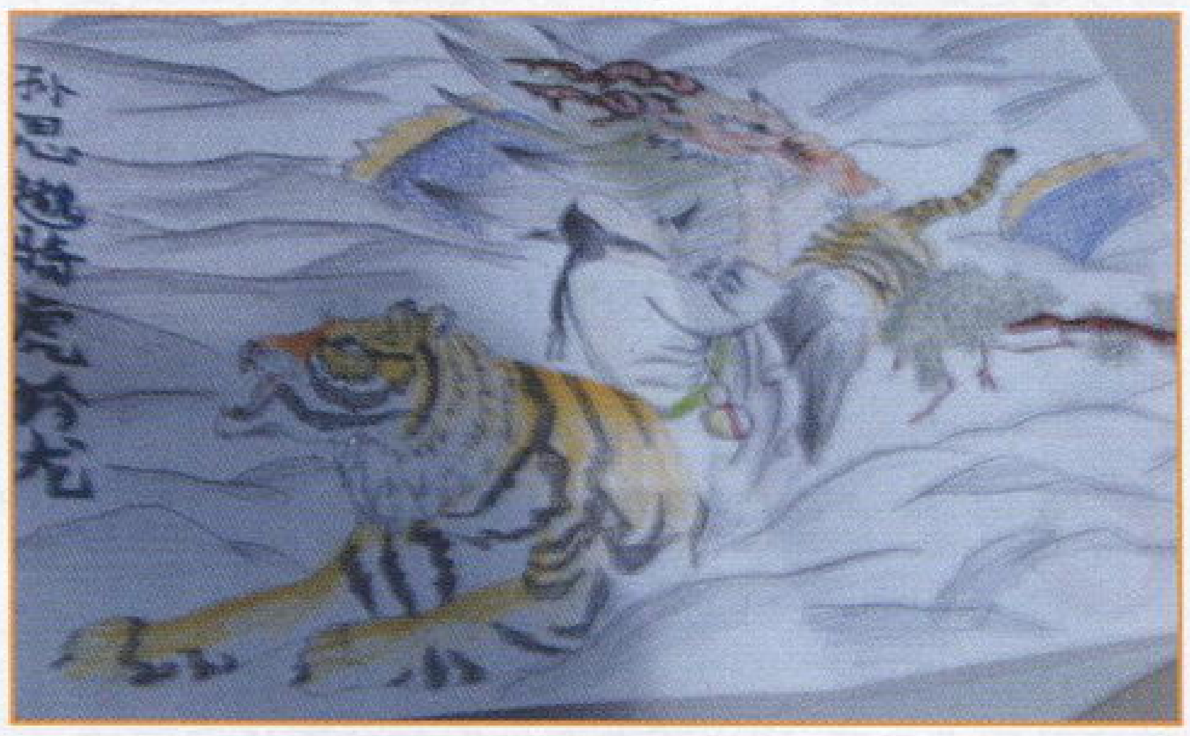
Email Peter Huang：玛娜姐，买台PS3吧，来陪我联机。



读者的祝福就是我们工作的动力！

每年的这个时候，我们都会收到来自广大读者的新年祝福，今年自然也不会例外。除了最常见的平信和Email之外，还有很多的读者寄来了精美的贺卡和明信片。其实，哪怕只要一句"祝你们新年快乐"，就足以让小编们感到心里暖融融热乎乎的。大家真挚的祝福就是对我们最好的鼓励和最大的支持。送走了满载游戏的2009，我们又迎来了充满期待的2010。新的一年中将会有更多的惊喜，我们会把更精彩的内容奉献给全中国的玩家！

右边的这幅《孙思邈骑虎诊龙》是一位10岁小读者的手绘作品，虽然笔法看起来稍显稚嫩，但却承载着对我们的祝福。





我们可敬可爱的多边形同志因为身体原因暂时离开编辑部，很多读者在看到上期的小编寄语之后纷纷来信表示遗憾，这其中有一位读者甚至特地到寺庙求了一串佛珠寄到编辑部，祝愿多边形能够早日恢复健康。在这里，我们代表多边形向广大热心读者表示衷心的感谢，并且会将大家的祝福转告多边形。其实，虽然多边形离开了编辑部，但他仍然会继续为我们写各种精彩的文章。

前页 COSPLAY 答案：左为山内一典，右为 GOUKI。

校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.24



我是一名非常喜欢游戏的高二学生。由于学业的原因，平时家人对我的游戏时间有非常严格的限制，通常只有在每个周日的下午被允许玩，而且有2个小时的上限。如果赶上期末考试，那么之前一个月的时间都绝对不能玩哪怕一分钟。最近恰逢多年不遇的大雪，考虑到学生的安全，学校临时决定将近期的放学时间提前一个小时。这简直是上天对我的恩赐！于是，每天下午，只要放学的铃声一响，我就会立刻拎起书包狂奔回家。除去在路上耗费的时间和关机后的散热预留时间(防止父母回家后发现我动过游戏机)，我每天可以玩上大约40分钟。这40分钟在一般人看来简直微不足道，而对我来说就如同久旱之后恰逢甘霖。这段抢时间玩游戏的特殊经历会永远留在我的记忆之中，说不定我将来还会把这段故事讲给我的孩子听。

——Email BB鸟

解析：8 挤时间躲着父母玩游戏，其实很多小编在学生时代也有过类似的经历。其中围绕的核心问题无非是"不被父母老师发现"和想方设法找"时间差"。尽管这种做法无论在何时都是不可取的，但对于玩家来说，的确是一种比较独特的经历。其实玩游戏与学业并不冲突，关键是如何把握好其中的平衡点。所有人都明白这个道理，但真正能够把握这个平衡点的人却并不多。学生的天职就是学习，而处于青少年时期的人往往叛逆和向往冒险。这一静一动注定是一对矛盾，也许这就是所谓成长的烦恼。

下期预告！

2010年2B3A合刊，春节前隆重登场！

焦点关注：2009 TV GAME 大赏玩家评选部分发表！中奖名单同期公开！

传统大餐：2009 游戏年鉴 +2009 游戏大盘点

精彩纷呈：重磅策划《第一个十年》，外加小说、特稿、特别企划

实用至上：当月大作详细攻略，外加下半年游戏研究秘技大集合！

读者来信

屋外漫天飞雪，室内紫禁之巅！冬天的确是个适合玩游戏的季节，在被窝里玩PSP，开着Wii暖暖身子，用X360大战《使命召唤》，都是比出外受寒更好的选择。况且本人受早期X360三红之苦，在这个温度较低的季节可是要将夏天失去的补回来的。

——Email C・Vincent

本期话题：

①寒假中的游戏计划；

②说说冬日里的游戏心得。

本期读者语录

北京 刘明鑫：我老妈的游戏水平实在太高了，我在跟她一同玩《新超级马里奥兄弟 Wii》的时候，经常被她操纵的角色整得死去活来。她总是把自己的快乐建立在我的痛苦之上！要知道，我一向自称是动作游戏达人的，这简直太伤自尊了！（炎骑士：我们非常想认识一下这位游戏水平高超的伟大母亲……）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！



3名

PEGA PEGA 四合一摇滚鼓王
(对应 X360/Wii/PS3/PS2)

一等奖



5名

PEGA 三合一 PS3
超薄版充电支架

三等奖



5名

PEGA PS3 超薄版
主机支架

PEGA

本期奖品由
PEGA 独家提供

二等奖



5名

PEGA X360 双 65 纳米酷冷风扇

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 我们新年的改版将继续进行，欢迎大家对本期的改版提出意见。

12B 互动信箱礼品名单

大奖 PEGA PS3 三合一滑盖无线键盘(集合键盘/遥控器/手柄)

贺州	姚　健	长春	窦春雷
南昌	魏新华		

一等奖 PEGA Wii 新款蓝光加速双充

湖州	宋国威	青岛	温佳正
银川	马铭越	中山	蒋兴盛
天津	高庆培		

二等奖 PEGA X360 双 65 纳米酷冷风扇

南宁	李轩羿	开封	陆炳辰
长沙	章彦斌	合肥	李天伟
济宁	王维力		

三等奖 PEGA PS3 超薄版主机支架

武汉	杨青松	沈阳	郭启华
西安	黄新宇	杭州	袁　冬
北京	王巨川		

本期特别放送 PEGA 系列电玩周边(随机抽取)

牡丹江	钱文斌	昆明	赵树彬
荆州	杨岩超	上海	陈韦华
秦皇岛	洪天林	景德镇	陆　涛
哈尔滨	赵圣坤	兰州	程　彬
南京	伊思亮	广州	林明嘉

本期特别放送

10名 各类电玩周边(随机抽取)

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室



动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《最终幻想 X Ⅲ 攻略本》，定价：22 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价：32 元；《最终幻想 X Ⅲ 官方小说前传（上）》，定价：9.8 元；《最终幻想 X Ⅲ 官方小说前传（下）》，定价：9.8 元；《猎人大全 C》，定价：28 元；《塞班智能手机宝典》，定价：28 元；《iPhone 专辑》第 2、3 辑，定价：28 元／辑；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价：28 元；《爱图 e 族》第 6、9、11、12 辑，定价：19.8 元／辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4 辑，定价：9.8 元／辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价：28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价：28 元；《真·三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《模魂志》第 33、39 期，定价：15 元／期。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱
动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码： 730010 **电　话：** 0931-8663118
E mail： acg@vip.163.com

游戏机实用技术



目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164 －167 期、总第 180 期、总第 184－186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 －217 期，定价：12 元。总第 220 期 －227 期、总第 235 期、总第 238 期、总第 241 期 －243 期，定价：9.8 元。总第 200 期、总第 229 期，定价 15 元。总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 212 期，定价 19.6 元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000
电　话： 0931-8668378
E mail： ad@ucg.com.cn

掌机王 SP



《掌机王 SP》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 19、22、27 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 65、67 辑、第 73、75、77、80、82、84、87 ～ 90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 99、105 ～ 114、119、121、123、124、126、127 辑，定价：9.8. 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价：14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》定价：28 元。《口袋玩家》第 10 ～ 19、25 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》、《PSP 专辑 VOL.6》、《PSP 专辑 VOL.7》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价 28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.6》、《怪物猎人狩猎志 VOL.7》定价 12.00 元、《＜口袋妖怪 心金 · 灵银＞完全攻略本》定价 25.00 元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020 **电　话：** 0931-4867606
E mail： pgking@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWAER

@①用PS3看BD25的蓝光电影没有问题吗？会对光头有损耗吗？②《小小大星球》韩版有什么不好的地方吗？为什么杂志上说二手交易时，不是价钱最低就不要买韩版游戏呢？韩版游戏和其他版本游戏到底有什么不同？［沈阳DEATH］

①只要主机运转时使用到光驱就必然存在损耗，和你所使用的光盘介质并没有直接联系，而目前市面上的BD25蓝光电影通常都是刻录的单层蓝光光盘，在PS3上都可以正常播放。②根据熟悉二手游戏市场的网友所反馈的情况，韩版游戏之所以在国内被冷落主要是由于其在二手市场上受到歧视，会被一些买家疯狂压价，或是担心不好转手而拒绝购买。另外韩版游戏对应的付费下载内容也是困扰国内玩家的一个因素，因为注册韩服必须填写个人的社保号码，如此苛刻的条件也等于变相让国内玩家完全放弃了这部分的内容。

@我的Wii主机是安装的D2C直读，版本为日版4.1J。从《新超级马里奥兄弟Wii》发售开始只有两个游戏能玩：《最终幻想 水晶编年史 水晶传递者》和《斗真传》，而我最喜欢的《圣恩传说》永远都是出现“NO DVD”的悲剧。我在网上几乎什么软件都装过了，例如SOFTCHIP、NEOGAMMA等等，版本从低一直到最新也都试过，问题还是没有办法解决，最后咨询好友，他们的建议就是用硬盘玩或者直接刻盘。①请问现在有没有办法解决D2C芯片的“NO DVD”问题呢？②由于我是D2C芯片，下载的Wii镜像还需要专门破解吗？还是直接用刻录软件刻盘就可以了？［钱磊］

①类似的问题在之前几期晴天也给部分读者解答过，出现“NO DVD”并非是你直读芯片的问题，而是缺少引导必须的插件。目前最好的解决方法就是下载一套齐全的cIOS插件，并且找到一个“HBC频道”可用的cIOSSORP V3.4 Main Installe插件批量安装软件，最后将下载好的插件及软件放到SD卡的指定位置，然后开机运行软件完成插件安装，可以省去寻找对应插件的繁琐过程。②Wii的硬件直读是根据主机主板的批次而定的，D2C由于出现的时间相对较晚，加上任天堂官方为了防止盗版而对主板芯片进行了调整，所以对破解的要求也相对提高。当然下载的游戏镜像是否需要破解后刻盘还是要根据游戏的实际情况来定，建议你多参考发布者和其他玩家留下的信息再做决定。

@①虽然没有次世代主机，但是面包总会有的。最近用PSP注册了一个账号，但注册完后想登陆PSN却提示必须更新系统，目前我的系统是5.50-GEN D，不是说这个系统可以支持登陆PSN吗？②注册完PSN后再开机，我竟然发现记忆棒里的东西全没有了，连接电脑一看，里面应该有的文件夹全都不见了，无奈只好格式化……不知道这是注册PSN的关系，还是记忆棒不稳定造成的呢？以前也有过类似的数据丢失情况，只是这次特别蹊跷。［ルルーシュ］

①针对这个问题，晴天使用了目前最新的自制系统5.50-GEN D3尝试登陆PSN，发现只要是在连接网络正常的情况下，直接选择XMB界面“PlayStation Network”下的“PlayStation Store”的确可以以“访客”的身份打开PSN的卖场界面，但是如果需要下载内容，那系统就会要求注册账号，完成后再次登陆卖场就必须执行官方系统升级才行。因此你遇到的情况都属于正常现象，不需要感到奇怪。②整个PSN的注册过程中，系统只会在主机上保存PSN账号的相关信息，但并不影响自制系统的使用，你所遇到的数据丢失情况应该是由记忆棒自身的问题所引起的，建议你更换新的记忆棒并养成随时备份游戏记录的习惯，避免以后出现更大的损失。

@之前一直都攒着钱等12月17日《最终幻想XIII》发售，最终还是咬牙买下了港版同捆版。回家后用HDMI接上家里的夏普46GX50A后，PS3检测到了HDMI输出，刚开始显示1080p的画面时一切良好，但没过多久就开始出现黑屏，大约持续8～10秒后恢复正常，如此重复3-4次后就不再黑屏，但时不时的画面会跳动一次，就像是瞬间从黑屏恢复过来一样。我试过用HDMI线将输出调到720p，这种情况就不会出现，改回1080p又出现上述的情况。我用的这根HDMI线是当初买X360时配的SONY原装HDMI线，大概300多元，之前接X360上输出1080p没有任何问题，按理说应该不会是组装产品吧？另外我还听说夏普电视和PS3存在兼容问题，难道这种事情真让我遇上了？如果的确是这样，有具体的解决方法吗？［糜粱］

夏普电视和PS3不兼容的情况在223期杂志的“软硬兼施”栏目中有报道过，当时得出的结论是夏普电视的HDMI接口和部分PS3不兼容，而你正是属于这种情况。因为这部分夏普电视和PS3本身并不存在任何质量问题，所以要解决黑屏惟一的办法就是更换电视。

@去年12月1日买了港版的PSP go，目前系统已经升级到最新的6.20，有几个问题想得到解答。①港版的PSP go能看美服或日服下载的漫画吗？②我按照美服的要求，在PSP记忆棒的APP文件夹下建立了名为“NPEG00012”的文件夹，但下载了阅读程序运行却没有反应，难道它必须在对应版本的主机上才能使用吗？③如果上面的答案都是否定的话，那么不同区域间的版本升级，即便是版本号一致，功能也不一样吗？④在网上偶然发现一种变相通过PSP go看电子书的办法，就是将文本通过一种软件进行分割后转换成网页文件，从而让PSP go的浏览器加载，如果转换过程中遇到网页病毒，那么是否对PSP造成损害呢？［孙铱］

①不同PSN服务器上的电影、音乐、漫画等内容由于受不同国家法律、版权等因素的限制，一般都是不允许非本国IP的主机登陆卖场下载的，所以你购买的港版PSP go并不能观看美服或日服下载的漫画。②在查证官方的资料后，目前只有日本和北美地区提供的6.20官方系统升级中追加了“漫画浏览功能”，并且两个区域的升级程序都只能适用于对应区域的PSP go（PSP），而使用香港官方提供的6.20升级程序仅是追加了“支持将Media Go和PS3中观看的播放列表传输到PSP中并播放”的功能，所以你按照欧美官网提供的方法设置“漫画阅读器”自然是没有用的。③6.20的官方系统应该算是到目前为止PSP比较特殊的一次升级，因为以往不同区域官网提供的升级程序都是可以在不同区域的PSP上通用的。当然这种“区别对待”的情况可能在今后还会频繁出现，毕竟为了拓展不同地区的游戏市场，不同区域的索尼官方可能会开通符合当地特色的服务，所以以后在更新主机版本时，建议你最好选择与主机版本所对应的官网提供的升级程序比较稳妥。④目前的绝大多数网页病毒都是针对PC电脑设计的，并不会对PSP go的系统造成影响，这点你可以放心。

游戏 GAMES

@最近在挑战《无双大蛇Z》的白金，不过在取得全部素材之后，还是发现有两个素材很难获得贵重物品情报，分别是：白虎牙和水晶。希望小编能够告诉我快速刷取的方法。［无所事事］

白虎牙可选择“阳平关の战い”，战斗开始后先接近地图中央迅速消灭伏兵，接着前往地图右角上打倒貂蝉就会出现贵重品报告；水晶可选择“大阪城の战い”，以最快的速度救出被囚禁的武将即可发现贵重品。

@《天剑》我现在已经打到4-7关，可是在打飞猿的时候，他只要一飞到天空就会扔出飞刀，此时游戏会提示普通的飞刀可以反弹回去，可是我怎么也反弹不了，究竟应该怎样操作啊？［石峰］

本期读者语录 贺州 姚健：“热血最强”中有关《猎天使魔女》的内容真的很赞！魔女姐姐很性感很强大，让我这个御姐控欲罢不能……炎骑士回复：其实你也很强大，居然还“欲罢”。

本作的防御系统和同类游戏有所差别，即玩家不按键的时候就等同于防御状态，所以在对付这个BOSS时，他发出的蓝色飞刀只要不攻击就能反弹，黄色飞刀则需要按R1切换到力量形态（大刀）进行反弹，成功后通过控制飞刀的运动轨迹也能对BOSS造成伤害。

@ 发现第241期杂志《心跳回忆4》的攻略中，介绍技能树时少写了一项技能，本以为是篇幅限制没有写全，会在下期补完，结果242期上还是没有，看来有必要提醒一下小编了。[liuxinabc_1257]

漏放技能的确是攻略排版时的失误，希望以下这份迟来的表格能够为你解开疑惑。如果对你攻略本作时造成了困扰，在此也对你表示歉意并希望今后继续监督我们的工作。

特技名称	经验值	学习前提	效果
超・能力	10	最初	战斗时的背景发生变化
朝型	10	最初	早上上课时比较容易触发事件
夜型	10	最初	放学回家时比较容易触发事件
多芸	30	最初	体力消耗减少10%
强さの见极め	20	超・能力	战斗时可以看见敌人的HP
守护灵	20	超・能力	休息时一定几率使体力增加5%
直感	20	超・能力	约会中回答女孩子时有明显的炸弹提示
モラリスト	20	朝型	容姿上升
计画性	20	朝型	减少技能失败的几率
一夜渍け	20	夜型	考试前文系・理系・芸术增加量+777%
野性の勘	30	直感	期末考试时一定几率成绩提高70点（大学考试除外）
奉仕精神	30	モラリスト	实行其他项目时有一定几率同时提高容姿
万能	60	多芸	消耗体力减少15%
Yの魔眼	40	强さの见极め	在档案处可以看见女孩子的三围
女神の加护	40	守护灵	一定几率使体力增加500%
精神统一	40	野性の勘	提高特技的发动几率
清廉洁白	40	奉仕精神	不会使女孩子受到伤害，但好感度很难上升
坚实性	40	计画性	技能发动时必定成功
火事场力	40	一夜渍け	体力33以下时，运动数增加+44%，战斗时运动+200
全能	60	万能	所有数值增加15%
终末思想	50	Yの魔眼	放学后不会收到女孩子们的邀请
悟りの境地	50	女神の加护、精神统一	特技发动率大幅上升
大器晚成	50	坚实性、精神统一	获得的经验值增加30%
铁板	50	坚实性、火事场力	实行其他项目时的成功率大幅上升



最近一段时间PS3的主机问题呈明显上升的趋势，而具体原因相信很多读者都已经猜到了，那就是很多对PS3持观望态度的玩家都没能抵挡住《最终幻想XIII》的诱惑，纷纷步入了次世代。而继上期的攻略和本期的研究后，不少玩家一定还会在游戏中遇到各种各样的问题，到时候可不要忘记到小卖部来坐坐，晴天随时恭候（笑）。另外在这里也要顺便感谢热心读者"饭特稀猪杰伦"和"Dang Kevin"特地发来的邮件，它们都针对前段时间"X360系统更新后无法显示人偶"的现象提出了解决方案，如果今后大家在主机使用过程中还发现了什么小窍门，都可以来信和晴天分享，以帮助到很多拥有相似问题的玩家。

X360离线更新人偶恢复方法

两位读者在邮件中提到的解决方法基本思路相同，看样子导致这个BUG的原因应该是微软系统更新程序自身的问题，而意识到这个问题的微软便在随后推出的新作中附带了修正后的更新程序。

方法一：使用《铁拳6》、《横行霸道Ⅳ 自由城轶事》等新作自带的更新程序更新系统；

方法二：下载微软提供的修正程序重新更新系统版本，地址如下：

http://download.microsoft.com/download/D/1/8/D181EE58-DE70-4484-936B-0E9161CCD6B2/$SystemUpdate_Fall09_8955.zip

我家的网络是通过一个路由器构建的，台式电脑是有线，其他设备则通过无线网络连接。最近家里的电脑安装了最新的"Windows 7旗舰版"，于是有一次在开着电脑的情况下玩PS3竟意外发现：在PS3菜单的图片、视频等项目下多了一个"Windows"的图标，显示的还是我电脑的名字。之后我试着连接但没有成功，系统提示"没有足够的权限"，不过我还是很想知道PS3能否通过无线网络共享我电脑上的资源呢？或者说不用U盘就能让PS3播放我电脑中的视频？如果可以的话，请告诉我怎样设置。[yu泉子]

在XMB界面出现"Windows"图标和"Windows 7"的默认设置有关，不过目前暂时还不能直接通过更改Windows的系统设置达到共享电脑资源的目的，但可以通过安装"PS3 Media Server"这款软件来解决。它的工作原理和以往大家熟知的"PS3 Portal"、"TwonkyMedia"比较类似，都是让电脑和PS3形成一个局域网，以达到传输文件的目的，另外它相较其他两款软件最大的优势就是可以完美兼容"Windows 7"，并且对于喜欢分享视频和音乐的玩家来说，它自带的"实时转码工具"也能大大提高分享效率，不需要额外寻找其他软件来转换可以被PS3正确识别并播放的视频、音频格式。以下是几个软件使用时的注意点：

（1）从以下网址下载"pms-setup-windows-1.10.51.exe"，运行它完成安装：

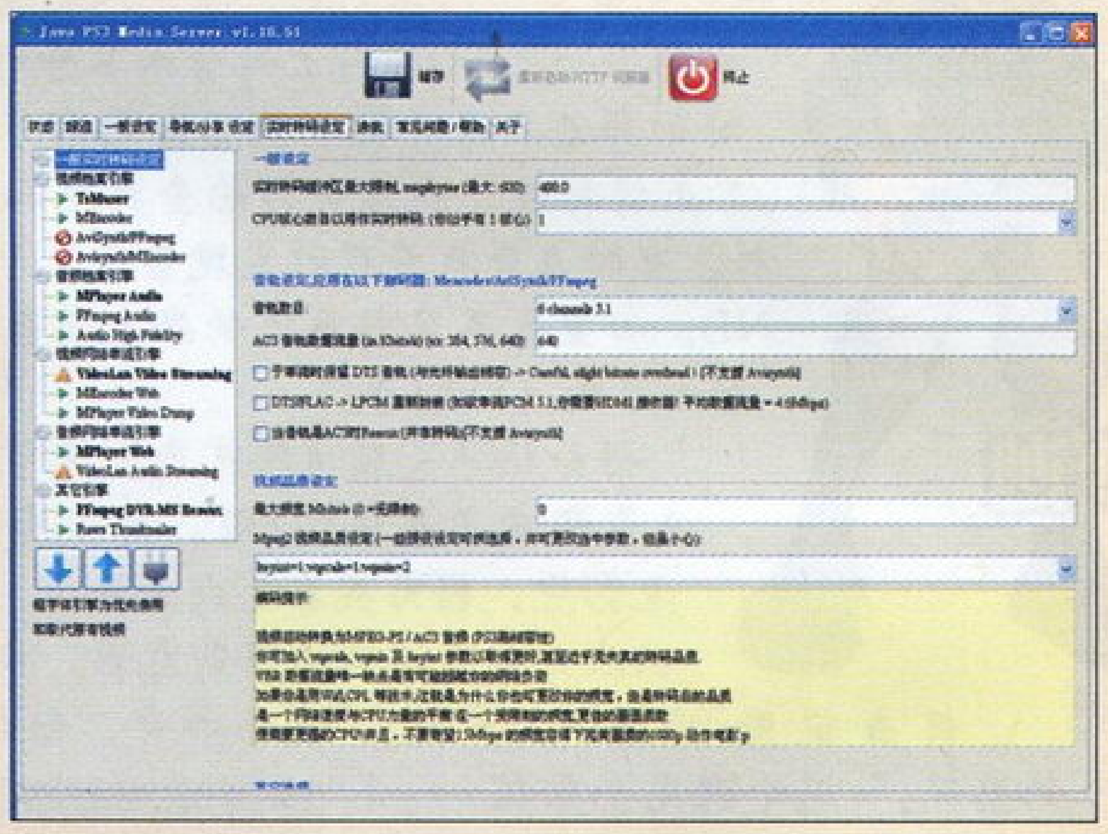
http://code.google.com/p/ps3mediaserver/downloads/list

（2）首次运行程序时通常会弹出必须安装"JAVA 6.0"的提示框，"确定"后一定要耐心等待（此时程序会后台进行下载）直到出现新的程序安装界面，并根据提示完成安装。如果在这之前重复运行程序会导致"JAVA 6.0"再也无法正确被识别，只能重新安装软件；

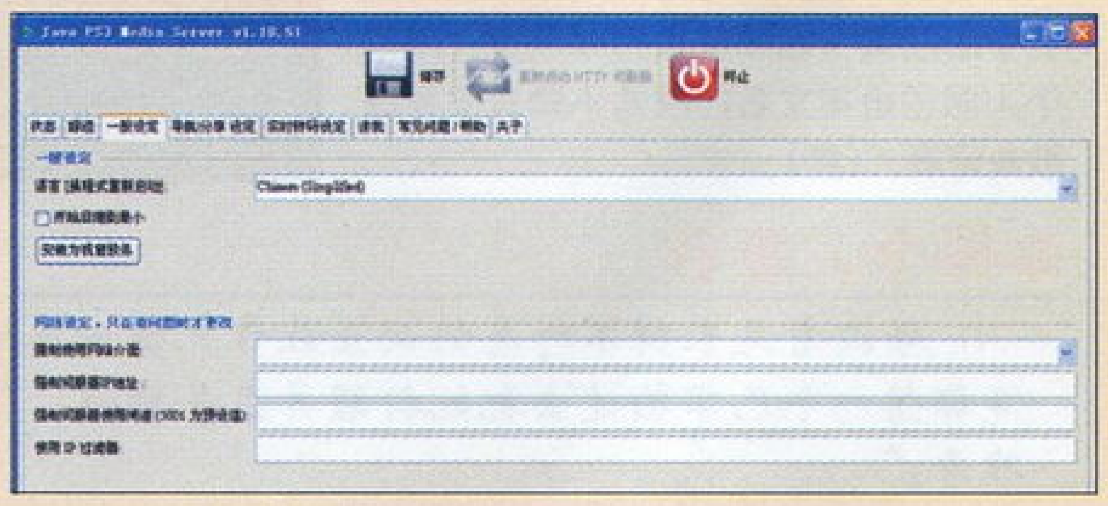
（3）打开软件界面，切换到"General Configuration"将"Language"一栏改为"Chinese (Simplified)"，单击上方的"Save"保存设置，重新启动程序即可使用中文界面。

（4）切换到"导航／分享设定"一栏，点击下方的"+"标记可以选择共享的文件夹（默认为共享电脑硬盘的所有分区），之后就能在PS3的XMB界面看到对应的文件夹名称（如果长时间没有看到共享内容，可以点击软件上方的"重新启动HTTP伺服器"并耐心等待几分钟）；

（5）点击文件夹中的可支持文件可以直接浏览或按△下载到PS3硬盘，切换到软件的"状态"一栏可以看到当前数据流量的统计。



（6）如果你是使用的无线热点连接，可以在"一般设定"下的"网络设定"中强制更改媒体服务器的IP，或只允许特定的IP访问媒体服务器，保证网络环境的安全。



本期读者语录 天津 赵传煜：很喜欢看玛娜姐姐在读编栏目中吐槽，听说爱吐槽的人，通常字写得也不错，如果可以的话，下期读编栏目中可否让我一睹玛娜姐姐的真迹呢？玛娜回复：谁说爱吐槽的人字写得也不错了，我的真迹惟一作用就是让不吐槽的人也忍不住吐槽，慎看。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



12月去看了几场演出，有热闹的，也有安安静静听音乐的，有时候很HI，有时候很感动，有时候很无聊。最怕的就是酒吧里某些大声讲话的人，60块的入场费，其他人进来都是听歌的，你给这儿还和平时泡吧一样大声讲电话或和朋友高声开玩笑，是对台上人的不尊重，也是对自己的作践——您的凳次立刻就到马扎那么高了。

听了一些国内音乐人说的话，他们自己写歌，自己出钱录专辑，联系场子演出，收很低的门票，在现场卖自己的CD，就靠这个挣点儿钱，然后继续做音乐。上台演出，唱得卖力，每首歌都用心唱，台下跟着大合唱；喝1块5一瓶的纯净水，或者最普通的啤酒；对最靠前的哥们说别对着我喷烟，我被呛着了；对旁边拿着炮筒一个劲儿闪光的哥们说别闪我，我晕。

26号进门前买了一张CD，一张蓝色盘面的刻录CD，放在硬纸折起来形成的薄薄的纸套里，封面是一张好看的照片，背面印着歌名，最外面套一层灰黑色的硬塑料套。回家放进CD机里一遍遍听，像一个音乐爱好者一样。

在深圳音乐厅开演唱会的，最低280一张门票，门口灯火辉煌，还有保安守着，在里面你就算大声说话也基本不会影响到其他人。

本期个人签名

"你又不是我，怎么能知道我的感受。"我学会了没有问号的问句。



虽然我在音乐方面的造"旨"远未达到雷电同学的境界，但也是有点个人原则的。我个人比较偏好日本音乐。我习惯把每周ORICON榜上的音乐不分好歹全部听几遍，把特别好的筛选出来并记下演唱者的名字。当此人第二次被我记下来的时候，我就会开始查找此人的所有音乐以及相关资料。有时在查找资料时发现自己很中意的某个曲子原来这么NB，心里也不禁因自己的眼光而自鸣得意，比如いきものがかり的《YELL》。

得知IMAX版《阿凡达》无望之前，我便拉上女友去电影院看了普通3D版。为了看这部片子还白跑了两家电影院，因为实在是太火爆了，完全排不上队。我还是头次见到有这么火爆的电影，被结结实实地吓了一回。

回去说给 老爸听，他说："这不稀奇，你是没见过当年《少林寺》的盛况。"这个我完全相信——1毛钱1张电影票，能取得上亿票房，换到今天有十个《阿凡达》都不够比啊！



▶2009年看中的歌手就是西野カナ。这个妹子长相不错，MV拍得花团锦簇，曲风我也很喜欢。更难得的是她的英文发音字正腔圆，远胜普通日本歌手。不过个人感觉她英文名的歌曲不如日文名的歌曲好听。(笑)

本期个人签名

每次看见长得不好看的女生故作忧伤怜人地把自己称作灰姑娘，俺都想一个巴掌拍过去把她打醒并且告诉她："人家灰姑娘长得并不难看。"



◆在三部贺岁片里选择了《十月围城》，电影院放的是粤语版，本来有点遗憾的（因为听不太懂），没想到电影里内地演员说普通话，香港演员讲粤语，倒也很不错。观影过程中李宇春出场时大家笑了一下，开口讲话时大家又笑了一下——因为她居然讲粤语。电影很不错，张涵予的声音真好听，王学圻演技太好了。

◆顺便一提，编辑部《阿凡达》的东莞IMAX观影计划被推迟了，原因想必大家都已经知道了，这电影实在太火了，四个字，一票难求。于是，秉着"反正没看上首映，那就等着最佳时间最佳位置吧"的原则，我们决定继续等。反正这电影没啥可被剧透的，对吧。（晴天还有纱迦，我要把你从UCG观影团开除除除除除除除——！！）

◆……就这样，2000年9月16日，梅西和父亲登机前往巴塞罗那。梅西在一个礼拜的试训中征服了巴萨所有梯队教练，10月2日下午5点，决定梅西命运的时间到了，雷克萨奇想看看梅西和高年龄组球员比赛的表现。"我当时刚和人吃了顿饭，到的时候比赛已经开始5分钟，我从看台走到教练席又用了7分钟，当我坐在教练席上时，我已经做出了决定，我告诉里费和米格利（巴萨青年队教练），'我们必须现在就签下他'。他很灵巧，速度快，可以在全速带球时过人。要发现他的优点并不困难。有的球员需要球队配合才能出彩，而他不用。有人总说我是梅西的发现者，但我总回答：就是当时火星人坐在那，也能看出来梅西非比寻常。"——摘自《梅西，长不大的孩子》

本期个人签名

●【学车记】请以后称呼我为"Dr.Gouki"（DRIVER Gouki =_=）！



1. 由于撰写《FF XIII》剧情小说的缘故，这半个月的时间大多献给了《FF XIII》，相比起爽快的战斗系统而言，本作的剧情则没有太多惊喜带给我。游戏前半部分对角色的刻画与倒叙比较巧妙，铸成了系列很少见的网状结构，可惜的是限制了玩家的自由组队，而后半部分进入自由组队后，游戏的自由度大升，剧情方面却悲剧地急转直下，最终终于陷入俗套，草草了结。

2. 相比起从7代开始的《FF》来说，《FF XIII》最终也没有塑造出一个真正受到大多数人喜爱的大众情人，除了剧情上的限制之外，最主要的还是角色性格设定问题，个性的缺陷在每个角色身上都很普遍，自私与逃避等负面感情始终伴随着他们。不过可以看出，在塞拉和香草的萌度上SE下了不少功夫，可爱娇俏的动作层出不穷，完全就是两个人见人爱，车见车载的偶像级美少女，之前就关注她们的玩家应该已经收获不少美丽瞬间了。

本期个人签名

坚持做团队战中的蛀虫

频繁出现的寒流除了让人浑身打哆嗦之外，还成了我跟几个同事的饭后聊天话题。在谈到"抗冻"问题上，身为北方人的我与几个从小生活在南方的同事展开了讨论，最后的结果居然是——北方人没有南方人抗冻。为什么会是这样的结果呢？其实很好理解：以长江作为分界线，北方地区的建筑中普遍存在供暖设施，而长江以南就没有这种待遇。北方的冬季尽管大雪纷飞寒风刺骨，但好在人们穿得很厚，且回到家又可以守在热乎乎的暖气（现在还有电热）前取暖。南方的朋友们因为没有公共取暖设施，所以每到寒冬腊月，无论是在室内室外，都只能依靠身上的衣物来御寒。说到这里，我不免对生活在南方、特别是生活在长江南岸的朋友们产生了同情。个人觉得这种以长江划界作为提供取暖标准的作法实在是不够科学，特别是在气候异常的年份。



本期个人签名

你们都以为我是一棵草，其实我是一根葱。

本期读者语录

南宁 李轩羿：每期杂志的封面都很不错，但都是用人家官方的大图，能不能让一刀创作一下啊？（玛娜回复：其实做封面就是一种创作过程啊。不要小看了封面上的那些修饰，按照编辑部内的行话来说，这叫"三十六层净化、七十二层包边"！）

胜负师

本期主题：感叹

●虽然我一分钟都没有玩，但我觉得《FF XIII》真的很好玩啊！

感叹原因：在堆积如山的工作之下，连把盘放进神机的机会都没有，听着同志们每天眉飞色舞的讨论，让我体会到了，玩不到的才是最好的。

● 315 真是强大啊！

感叹原因：因为被电信霸王条件所困，我上 315 的网站试着投诉，没两天电信客服经理就打电话向我道歉。

●当 IMAX 影院的经理可真不容易啊！

感叹原因：东莞 IMAX 影院播放《阿凡达》时出故障，经理泪流满面，两度在愤怒的群众面前下跪。

●千万不要找小照相馆拍百日照啊！

感叹原因：宝宝的百日照还有后话。照相馆让我们去看设计版时，发现基本没什么“设计”，就是拿模版一套，加几个字搞定收工，和他们给我看的样品差距甚远，当然，那样品是 1999 块钱的套餐的，咱这几百块的也就是这个设计水平了。好在当初把“底片”都拿下了，胜嫂自己在家下载了一些漂亮的相框素材，把照片用软件一修，那效果，比他们设计的强一百倍！



◀ 胜嫂自制的宝宝百日照。

本期个人签名

听到你的夸奖，真是感觉比喝了毒药还甜！——胜嫂

星夜

★几年来第一次感受到挤公交车坐十几个站上班的痛苦：首先是连过三辆车都因为车里已经爆满而扬长而去，好不容易塞进了第四辆车，接下来是在肉罐子一样的公交车里忍受漫长的堵车。好不容易即将熬到目的地，才知道因为建地铁改道，不得不在较近的站下车。在漫长的步行路途中突然肚子出了状况，憋到编辑部时脸都绿了，惟一庆幸的是下了车肚子才出状况，要是上车时就……难道这样的日子还要再熬十来天么（T_T）

★家人过来短住了一个月后又准备回老家过年了，始终觉得在老家才有过年的感觉。看来在过年回家之前要吃一段时间的快餐了，呜呜。

▲改天要去烧个香转转运，唉！

本期个人签名

最恨公交车！

ACE飞行员

■对于我来说 2009 年实在过得太快了，好多我想实现和保留的东西都在没有确定的情况下就这样移交到了 2010 年。年复一年，人生完全没有停下来歇息和沉淀的时间，每天忙忙碌碌的我总是有一种危机感觉，就像朋友说的那样：这就是命！期望在 2010 年，我的各项目标都能在努力的情况下顺利实现，阿门！

■现在各大电视频道的民生类节目越来越多，许多节目充斥着假惺惺的关怀和反思。今天看到某节目对一位来城市作钟点工十余年的劳动者的报道。面对月收入只有不足两千元，楼盘均价早已过 2 万，至今没有任何医保社保，还住在十多平米的农民房的生活状态下的钟点工，该节目居然得出钟点工很幸福的结论。觉醒吧，道德！

本期个人签名

天下聚会专用信箱：lujuhui@vip.163.com

脆薯条

最近天气忽冷忽热，加上自己平时不注意保暖，也可能是吃错东西的关系吧，某天半夜突然惊醒，然后狂吐不止……当天就直接请了病假，这算半年以来自己病得最严重的一次吧……当然还是得提醒各位多多注意保暖等等，虽说很罗嗦，但别等自己生病了才想起来，那时后悔就晚咯。

《白色相册》总算是看完了，结局是仓促了点，不过完结了也好，那就意味着游戏快公布发售日了。最后一集平野绫唱的《POWDER SNOW》还是让我感触颇深，当熟悉的前奏响起，整个人有种莫名的亲切感，而且最近几年她的唱功的确提高了不少。想起当年中司雅美的原唱还那么记忆犹新啊，另外她的一首《feeling heart》也依旧动听，在此诚意推荐。

本期个人签名

原来川澄绫子年轻的时候声音也很萌……

九兵卫

★制作《最终幻想 XIII》的影像 DVD 刷新了个人最长连续工作时间的记录。即便如此我还是觉得很值，这几年能在剧情上和本作比肩的游戏并不多。现在回想一下，如果制作人能在解释世界观方面节省点笔墨，故事肯定应该还会更精彩。（部分精彩剧情片段收录于本期光环 DVD）

★时间的缘故，今年的 1 月番除了《空之音》基本没来得及看，没法照例向大家推荐了。但不出意外的话，《笨蛋测试召唤兽》、《神隐》以及《搞笑漫画日和 第三季》等几部呼声较高的作品应该值得一看。治愈系的《向阳素描》不知不觉也出到第三季了，经历了《化物语》的大热，相信会有更多人关注这部新房昭之的代表作。（PS：《向阳素描》是小九心目中位列《水星领航员》之后的治愈系第二神作）

★前几日编辑部新年聚餐，结束后和某 RP 爆发抽奖中 iPod 的同事去街机厅死磕《苍翼默示录》，很久没有玩得这么痛快了。说起来，《苍翼默示录 CS》在北京和上海的机房已经有了，虽然自己还没玩上，不过基本可以确定的是，新作里的萝莉应该是不能再用了。

★差点忘记说了，《轻音》第二季“果然”确定制作了……\(ToT)/

本期个人签名

2009 动画歌曲红白歌战中进入吐槽模式的加藤英美里实在太有爱了，难道是被杉田君带坏的？

晴天

★最近编辑部所在地的气温极速下降，让人仿佛感觉又回到了 2008 年“雪灾”时的情景，而每天新闻中关于寒流覆盖全国大部分地区的报道也是此起彼伏，据说北京还达到了 40 年来的最低温度，各位读者一定要做好防寒保暖的工作。

☆或许是在家里做菜时间长了，所以每次和其他小编出去“下馆子”的时候就会不自觉地计算各种菜肴的成本价，甚至偶尔还会偷学几手别人做菜的秘方。而老妈在得知这一情况后，已经给我下达了从旁协助年夜饭的工作，往年“坐享其成”的优越感不复存在，悲剧啊 T_T

★最后晴天也不免俗地来说说热得发烫的《阿凡达》，在经过激烈的抢票之后，自己在好友的帮助下终于顺利拿到了周末的电影票，人生的第一次 IMAX 电影就这样华丽地来了。


◀很佩服这个杯子的创意，第一眼看到时还以为是没有洗干净的咖啡渍。

本期读者语录

汕头 林少忠：考虑到小编们擅长的游戏类型各不相同，那么是否可以让小编们将自己玩游戏是悟出来的心得或技巧用一句话的形式放在杂志的页面下方？（炎骑士回复：其实我们一直是这样做的呀！难道小编们之前的努力被你完全无视了……）

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2010.01.09-2010.5.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

进入崭新的一年，我们会发现1、2月份发售的游戏并不是太多。因为很多大作都赶档期而挤到年末的商战上市，所以最近一段时间发售表难免会有些冷清，不过这也正好给了我们玩家一个调整与温习的机会。下一期我们就将给大家带来期待已久的新年合刊，而月底的《永恒的尽头》、《战场的女武神2 高卢王立士官学校》也是不容日式游戏玩家错过的佳作，新一年的惊喜将越来越多！

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年1月			
19日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
28日	公主恋人	プリンセスラバー! ~Eternal Love For My Lady~	Comfort	文字冒险	日版
		2010年2月			
4日	萌萌2次大战（略）2 [chu～]	萌え萌え2次大战（略）2 [chu～]	System Alpha	策略	日版
25日	强袭魔女	ストライクウィッチーズ ー あなたとできること A Little Peaceful Days—	Russell	文字冒险	日版
25日	奇幻未来 未来的序章	ワンド オブ フォーチュン ~未来へのプロローグ~	Idea Factory	文字冒险	日版
25日	金色的琴弦3	金色のコルダ3	Koei Tecmo	文字冒险	日版
		2010年3月			
11日	S.Y.K 莲咲传	S.Y.K ～莲咲传～	Idea Factory	文字冒险	日版
11日	召唤之夜 破灭之剑与约定骑士	サモンナイトグランテーゼ 灭びの剑と约束の骑士	NBGI	动作角色扮演	日版
25日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
		2010年4月			
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	体育	日版
13日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年春季	杰克与达斯特 失落的边境	动作			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年1月			
9日	王国之心 梦中诞生	Kingdom Hearts: Birth by Sleep	Square Enix	动作角色扮演	日版
14日	剑斗士 起源	剑斗士 グラディエータービギンズ	Acquire	动作	日版
19日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
21日	真・三国无双5 帝国	真三国无双5 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
21日	魔法少女奈叶A'S 携带版	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE —THE BATTLE OF ACES—	NBGI	动作	日版
21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	策略角色扮演	日版
28日	彩虹之子 携带版	アルコバレーノ！ ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
28日	天诛 红 携带版	忍者活剧 天诛 红 Portable	FromSoftware	动作	日版
28日	不可思议的迷宫 风来的西林3 携带版	不思议のダンジョン 风来のシレン3 ポータブル	Spike	角色扮演	日版
28日	11眼 交错的视线	11eyes CrossOver	5pb.	文字冒险	日版
		2010年2月			
4日	流行音乐 携带版	Pop 'n Music Portable	Konami	音乐	日版
4日	萌萌2次大战（略）2 [chu～]	萌え萌え2次大战（略）2 [chu～]	System Alpha	策略	日版
4日	噬神者	God Eater	NBGI	动作	日版
9日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
18日	经典迷宫 辅佐的魔法阵	クラシックダンジョン ～扶翼の魔装阵～	日本一	动作角色扮演	日版
25日	实况力量棒球 成功版	パワプロ サクセス・レジェンズ	Konami	体育	日版
25日	苍翼默示录 携带版	BlazBlue Portable	ArcSystemWorks	格斗	日版
25日	拒绝命运 only the power of wil	の-ふぇいと! ~only the power of will~	Alchemist	文字冒险	日版
25日	夜明前的琉璃色 携带版	夜明け前より琉璃色な ポータブル	角川书店	文字冒险	日版
25日	喧哗番长4 一年战争	喧哗番长4～一年战争～	Spike	动作	日版
25日	大众网球 携带版	みんなのテニス ポータブル	SCE	体育	日版
25日	金色的琴弦3	金色のコルダ3	Koei Tecmo	文字冒险	日版
25日	家庭教师REBORN! 羁绊的组队战	家庭教师ヒットマンREBORN! 绊のタッグバトル	MMV	动作	日版
25日	妖精之尾 奇迹的日子	フェアリーライフ ミラクルデイズ	GN Software	文字冒险	日版
25日	水之旋律2 绯色记忆	水の旋律2 ～绯の记忆～	Cyber Front	文字冒险	日版
25日	CROSS CHANNEL	CROSS CHANNEL ～To all people～	Cyber Front	文字冒险	日版
25日	QIX＋＋	QIX＋＋	Tatio	益智	日版
25日	冰之墓碑 一柳和、3度受难	冰の墓标 一柳和、3度目の受难	日本一	文字冒险	日版
		2010年3月			
4日	.hack//Link	.hack//Link	NBGI	动作角色扮演	日版
4日	装甲核心 最后的佣兵 携带版	アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル	From Software	动作	日版
4日	信蜂 心灵编织者	テガミバチ こころ纺ぐ者へ	Konami	角色扮演	日版
11日	绝对英雄改造计划	绝对ヒーロー改造计画	日本一	角色扮演	日版
11日	战斗之魂 英灵化身	バトルスピリッツ ヒーローズ ソウル	NBGI	动作角色扮演	日版
18日	Fate/新章	Fate/Extra	MMV	角色扮演	日版
18日	潜龙谍影 和平行者	Metal Gear Solid: Peace Walker	Konami	动作	日版
18日	高达 突击幸存者	ガンダムアサルトサヴァイブ	NBGI	动作	日版
25日	天神乱漫 Happy GO Lucky	天神乱漫 Happy GO Lucky!!	Russell	文字冒险	日版
25日	天降之物 心跳暑假	そらのおとしもの -ドキドキサマーバケーション-	角川书店	文字冒险	日版
25日	普利尼2 特攻游戏	プリニー2 ～特攻游戏! 晓のパンツ大作战ッス!!～	日本一	动作	日版
		2010年4月			
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	体育	日版
1日	一骑当千 交叉冲击	一骑当千 クロスインパクト	MMV	动作	日版
13日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
22日	伊苏 法尔加纳的誓言	イース ～フェルガナの誓い～	Falcom	动作角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年3月	咲 Saki 携带版	益智	2010年3月	勇者别嚣张3D	策略
2010年5月11日	波斯王子 遗忘之砂	动作	2010年春季	死神在背后	角色扮演

限定版主机游戏

《魔法少女奈叶 A's 携带版》限定版 BOX

■商品原名：魔法少女リリカルなのは A's PORTABLE-THE BATTLE OF ACES- リリカル BOX
■发售日：2010 年 1 月 21 日
■参考售价：13000 日元
■发行厂商：NBGI

要说在动漫作品中能保持长盛不衰的摇钱树，《魔法少女奈叶》绝对算得上其中之一。虽说动漫改编游戏本身的FANS向很明显，但限定版BOX中包含的内容还是颇为厚道的：学生服奈叶的figma模型、3张210mm×594mm的防水海报、360mm×840mm的主题毛巾、双面的主机收纳包、主题屏幕擦、人物贴纸还有一本游戏的迷你设定集。除此之外，限定版还附带一张下载卡，只要在游戏中输入对应的下载码就能获得粘土人偶版的奈叶造型，不仅能在对战中使用，玩家还能在奈叶的房间内与其进行一些例如换装或者报时的简单互动。



▲奈叶的figma模型是最吸引FANS的亮点。



▶ 限定版BOX的包装以及UMD盘面都是与普通版不同的。

《战场的女武神 2 高卢王立士官学校》特典版

■商品原名：战场のヴァルキュリア 2 ガリア王立士官学校 予约特典
■发售日：2010 年 1 月 21 日
■参考售价：6000 日元 ■发行厂商：SEGA

《战场的女武神》第二作将于1月21日移师PSP平台和玩家见面。值得关注的是游戏的预约特典版将包含一套名为“高卢档案1936”的DVD&设定资料集。其中DVD收录了影像特典“战场的女武神1936 高卢战线回忆录”以及音乐集，而设定集则是以《高卢周刊》的形式记载了游戏里战火中高卢的方方面面。和其他游戏一样，本作的特典版也包含“暗号解读指令书”，将其中包含的密码输入到游戏中，玩家就可以使用作为敌人登场的人气角色——塞尔维莉娅。



▲“高卢档案1936”的全部内容。



▲只有特典版才能使用的角色——塞尔维莉娅。

推荐游戏

01.21	魔法少女奈叶A's 携带版
PSP 动作	■NBGI ■对应机种为PS3、X360、Wii
CERO B	推荐度 B

01.21	战场的女武神2 高卢王立士官学校
PSP 策略角色扮演	■SEGA ■无对应周边
CERO B	推荐度 A 攻略预定

01.26	质量效益2
X360 角色扮演	■EA ■无对应周边
M	推荐度 A

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年1月					
22日	黑暗虚空	Dark Void	Capcom	动作	欧版
26日	MAG	MAG	SCE	主视角射击	美版
28日	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
28日	魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗	アルトネリコ3 世界终焉の引铁は少女の诗が弹く	Gust	角色扮演	日版
28日	最后的反抗	ラストリベリオン	日本一	角色扮演	日版
2010年2月					
2日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	欧版
4日	星之海洋4 国际版	Star Ocean The Last Hope: International	Square Enix	角色扮演	日版
9日	生化奇兵2	BioShock 2	2K Games	主视角射击	美版
9日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
10日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	欧版
15日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
16日	异形大战铁血战士	Aliens vs. Predator	SEGA	动作	美版
18日	暴雨	Heavy Rain	SCE	动作冒险	日版
18日	生化危机5 导演剪辑版	Biohazard 5: Alternative Edition	Capcom	动作射击	日版
18日	真·三国无双 Online 神将乱舞	真·三国无双 Online ～神将乱舞～	Koei Tecmo	动作	日版
25日	英雄不再 英雄们的乐园	HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版
2010年3月					
2日	战地 恶人连2	Battlefield: Bad Company 2	EA	主视角射击	美版
2日	美国职业棒球大联盟2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	体育	美版
4日	信长的野望 天道	信长の野望・天道	Koei Tecmo	策略	日版
9日	最终幻想 X III	Final Fantasy X III	Square Enix	角色扮演	美版
18日	战神3	God of War III	SCE	动作	欧版
18日	如龙4 传说的继承者	龙が如く4 传说を继ぐもの	SEGA	动作冒险	日版
23日	正当防卫2	Just Cause 2	Square Enix	动作冒险	美版
25日	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	日版
25日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
25日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
25日	北斗无双	北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
26日	泰坦之战	Clash of the Titans	NBGI	动作冒险	美版
2009年4月					
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	体育	日版
6日	超级街头霸王IV	SUPER STREET FIGHTERIV	Capcom	格斗	美版
27日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年5月11日	波斯王子 遗忘之砂	动作	2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击
2010年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演	2010年内	失落的星球2	动作射击

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年1月					
13日	英雄萨姆 初次遭遇HD	Serious Sam: The First Encounter HD	Devolver Digital	主视角射击	美版
21日	萌萌2次大战（略） 极端奢华	萌え萌え2次大战（略）☆ウルトラデラックス	SystemSoft Alpha	策略	日版
22日	黑暗虚空	Dark Void	Capcom	动作	欧版
26日	质量效应2	Mass Effect 2	EA	角色扮演	美版
28日	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
2010年2月					
2日	星际迷航Online	Star Trek Online	NBGI	在线角色扮演	欧版
2日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	欧版
9日	生化奇兵2	BioShock 2	2K Games	主视角射击	美版
9日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
10日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	欧版
15日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
16日	异形大战铁血战士	Aliens vs. Predator	SEGA	动作	美版
18日	生化危机5 导演剪辑版	Biohazard 5: Alternative Edition	Capcom	动作射击	日版
23日	分裂细胞 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	动作	美版
25日	英雄不再 英雄们的乐园	HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版
25日	拒绝命运 only the power of wil	の一ふぇいと！～only the power of will～	Alchemist	文字冒险	日版
25日	圣战之翼Ⅱ 暗黑小说	エスプガルーダⅡ ブラックレーベル	Cave	射击	日版
2010年3月					
2日	战地 恶人连2	Battlefield: Bad Company 2	EA	主视角射击	美版
2日	美国职业棒球大联盟2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	体育	美版
4日	信长的野望 天道	信长の野望・天道	Koei Tecmo	策略	日版
9日	最终幻想 X III	Final Fantasy X III	Square Enix	角色扮演	美版
16日	最高指挥官2	Supreme Commander 2	Square Enix	即时战略	美版
18日	萌萌2次大战（略）2 极端奢华	萌え萌え2次大战（略）2☆ウルトラデラックス	System Alpha	策略	日版
19日	泰坦之战	Clash of the Titans	NBGI	动作冒险	美版
23日	正当防卫2	Just Cause 2	Square Enix	动作冒险	美版
25日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
25日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
2010年4月					
27日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年春	旋光的轮舞 DUO	射击	2010年内	丧尸围城2	动作冒险
2010年5月11日	波斯王子 遗忘之砂	动作	2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击
2010年内	失落的星球2	动作射击			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年1月					
28日	劲舞革命 音乐塑身	ダンスダンスレボリューション ミュージックフィット	Konami	音乐	日版
28日	龙之子VS.卡普空 终极全明星	TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS	Capcom	动作	日版
2010年2月					
9日	超级猴球 平衡摇摆	Super Monkey Ball: Step & Roll	SEGA	动作	美版
10日	电波少女诺亚Wii	ラジルギノアWii	MileStone	射击	日版
11日	斩击的REGINLEIV	斩击のREGINLEIV	Nintendo	动作	日版
25日	大怪兽战斗 奥特斗技场DX 奥特战士大集结	大怪兽バトル ウルトラコロシアムDX' ウルトラ战士大集结	NBGI	动作	日版
26日	赤钢铁2	Red Steel 2	Ubisoft	主视角射击	欧版
2010年3月					
18日	亲子游戏 米菲兔的玩具	おやこで あそぼ ミッフィーの おもちゃばこ	Square Enix	益智	日版
25日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
2010年4月					
13日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	星之卡比	动作	2010年内	战国BASARA3	动作
2010年5月11日	波斯王子 遗忘之砂	动作			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年1月					
14日	最后的窗户 深夜的约定	ラストウィンドウ 真夜中の约束	Nintendo	文字冒险	日版
21日	真·战国天下统一 群雄争霸	真·战国天下统一 ～群雄たちの争乱～	SystemSoft Alpha	策略	日版
28日	勇者斗恶龙VI	ドラゴンクエストVI 幻の大地	Square Enix	角色扮演	日版
28日	真实花园	リヴリーガーデン	MMV	模拟	日版
28日	游戏之书DS 钢壳都市雷吉欧斯	ゲームブックDS 钢壳のレギオス	Broccoli	文字冒险	日版
2010年2月					
4日	国夫君的超热血！大运动会	くにおくんの超热血！大运动会	Arc System Works	动作	日版
10日	大家的便利店	みんなのコンビニ	Taito	益智	日版
11日	鲁邦三世 史上最大头脑战	ルパン三世 史上最大の头脑战	NBGI	益智	日版
11日	问答魔法学院DS 两块时空石	クイズマジックアカデミーDS ～二つの时空石～	Konami	益智	日版
11日	龙珠DS2 突击 黑绸巾军团	ドラゴンボールDS2 突击！ レッドリボン军	NBGI	动作	日版
18日	三国志DS 3	三国志DS 3	Koei Tecmo	策略	日版
18日	交响情人梦 快乐的音乐时间	のだめカンタービレ 乐しい音乐の时间デス	NBGI	动作	日版
18日	游戏王5Day's 世界锦标赛2010 卡尔卡迪亚的重生	游戏王ファイブディーズ ワールドチャンピオンシップ2010 リバース・オブ・アルカディア	Konami	益智	日版
25日	四狂神战记	エストポリス	Square Enix	角色扮演	日版
25日	不可思议迷宫 风来的西林4 神之眼与恶魔之脐	不思议のダンジョン 风来のシレン4 神の目と恶魔のヘソ	Spike	角色扮演	日版
25日	无限的边境EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇	无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大战OGサーガ	NBGI	策略角色扮演	日版
25日	寒蝉鸣泣之时 绊 第四卷·绊	ひぐらしのなく顷に绊 第四卷·绊	Alchemist	文字冒险	日版
25日	牧场物语 双子村落	牧场物语 ふたごの村	MMV	模拟经营	日版
25日	现代大战略DS 一触即发·世界平衡崩坏	现代大战略DS ～ 一触即发·军事バランス崩坏～	System Alpha	策略	日版
2010年3月					
3日	世界树迷宫III 星海的来访者	世界树の迷宫III 星海の来访者	Atlus	角色扮演	日版
3日	KERORO军曹 RPG 骑士、武者与传说的海盗	ケロロRPG 骑士と武者と 传说の海贼	NBGI	角色扮演	日版
11日	RPG工具箱DS	RPGツクールDS	Enterbrain	益智	日版
18日	薄樱鬼DS	薄樱鬼DS	Idea Factory	文字冒险	日版
18日	蜡笔小新 笨蛋大忍传 前进！ 春日部忍者队	クレヨンしんちゃん おバカ大忍传 すすめ！ カスカベ忍者队！	NBGI	动作	日版
18日	热斗！力量甲子园	热斗！パワフル甲子园	Konami	体育	日版
25日	学生会的一己之见 DS化的学生会	生徒会の一存 -DS する生徒会-	角川书店	文字冒险	日版
25日	大家的水族馆	みんなの水族馆	Taito	益智	日版
25日	职业棒球 家庭明星DS2010	プロ野球 ファミスタDS 2010	NBGI	体育	日版
2010年4月					
1日	超恐怖传说 青之章	「超」怖い话DS 青の章	Alchmist	文字冒险	日版
1日	HUDSON×GReeeeN 演唱会！？ DeeeeS！？	HUDSON×GReeeeN ライブ！？ DeeeeS！？	Hudsun	益智	日版
13日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
22010年2月	萌萌2次大战（略）2［chu～］	策略	2010年春季	第二国度	角色扮演
2010年5月11日	波斯王子 遗忘之砂	动作			

01.28 永恒的尽头
多机种 角色扮演 ■SEGA ■对应机种为PS3、X360 CERO B 推荐度 A

01.28 魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗
PS3 角色扮演 ■Gust ■无对应周边 CERO C 推荐度 B

01.28 勇者斗恶龙VI
NDS 角色扮演 ■Square Enix ■无对应周边 CERO A 推荐度 A

编辑部落

EDITOR'S BLOG



本期博客 **纱迦**

读编交流 编辑部落

写在前面 FOREWORD

写这篇“编辑部落”的契机有二。一是最近听说武广高速即将投入运营，只需3个小时便可跑完过去14个小时的路程。尽管票价高达500元，但依然引起我等飞机党人的关注；二是前几天去佛山参加Video Game LIVE，来回的车程让蜗居室内很久的我很是难受，仿佛回到了很多年前。

俗话说“衣食住行”，尽管“行”排在最后一位，但也是关系民生的大事。本人因为自工作后长期在编辑部附近居住，对“行”也越来越没有什么想法。今天蓦然回首，才想起过去被“行”困扰的种种情事。眼瞅着年关将至，想必和我一样在外面打工的各位读者也会感同身受吧！

最近回复 LATEST COMMENTS

RE：年关将至且谈“行”

【2009-12-21 09：21 By：多边形】

武汉的轮渡曾经是当年上班的主要交通工具之一，不过随着长江二三四五桥的兴建，现在的轮渡已经“沦落”为游客观光的工具了。想想当年在刺骨的寒风中乘坐轮渡过江上班，至今都觉得有些腿寒……

RE：年关将至且谈“行”

【2009-12-21 09：25 By：ACE飞行员】

话说长途汽车在我幼年留下了难以磨灭的印象。上小学时，每到寒暑假就要坐长达8小时以上的长途汽车去爷爷家。那叫一个辛苦，那叫一个受罪。那时坐车呕吐是常事，真的是吐着吐着就习惯了。

RE：年关将至且谈“行”

【2009-12-21 09：30 By：晴天】

和飞行员恰恰相反，晴天最喜欢那种开着车在一条路上永远不要停的感觉，至于火车嘛，即使自己能够买到票也不太愿意坐，总觉得上面的人鱼目混杂很不安全，这也有可能是看了《天下无贼》留下的后遗症吧……

年关将至且谈“行”

纱迦 发表于 2010.2A（总第243期）

长途汽车

小时候我随父母住在某山区城市，每年春节回老家探亲时多半都是坐长途汽车。当时交通不发达，回一次老家得一天两夜，我有晕车的毛病，一上车就开始恶心，坚持十多个小时后往往还是一吐了之，这一天两夜对我来说完全就是炼狱。后来我才发现，原来难受的只是吐之前，真正吐完之后就舒服了。所以后来我一旦有想吐的感觉，就干脆把手伸进喉咙一吐方休，然后镇静地给目瞪口呆的全车人道个歉，现在想来我当时的样子一定很酷。

不过后来当我们全家搬回省会之后，我才发现，其实我并没有晕车的毛病。之前之所以晕车，完全是因为山路颠簸崎岖的缘故。我们回家时经过的那片山区海拔不低，蚊香一样的盘山公路一到冬天就积了很厚的雪，司机为了防滑便在轮胎上绑了厚厚的铁链，开起来自然不可能平稳。尽管如此，有时候还是会出现打滑的险情，现在想来如果不能及时解决险情的话，全车人估计就全栽到山谷里去了……

一天两夜的旅途也意味着旅途中有个过夜的地方，印象中最深的地方是一个名叫野三关的地方，据说当年日本鬼子就是打到这里之后就没再前进了。那里有个野三关大桥，从深深的山谷里拔地而起，记得小时候完全不敢往桥下看。这个地名本来很早就被我从脑海中删除了，不过今年的邓玉娇事件突然又勾起了我的回忆，真是感慨万千。



▲上网搜了一下才知道，原来当年的野三关大桥已经从石桥变成了悬索桥，号称世界第一高桥。

轮船

我曾经很奇怪为什么会有人晕船，因为在我的印象中轮船和长途汽车相比完全是移动的天堂，后来坐过了海船才知道，原来江和海不是一回事。

慢，但舒适——这就是我对轮船的印象。轮船的速度非常慢，一天两夜的车程，用船开就得三天整，还是顺流，但是两者的舒适程度不可同日而语。客舱都是卧铺结构，晚上可以用标准睡姿睡个好觉，偶尔传来的汽笛声堪比最好的催眠曲。船上还有很多好玩的地方，甚至还有街机室，这可真是把我给乐坏了，记得我每次都能成功制霸全船——当然是在街机室里。



▲有机会一定要在秋天坐一次江船，以成年人的心态再体验一回三峡观光。

当然在船上的最大乐趣还是欣赏两岸美景，而且我经常坐的这段水路便是有名的三峡。因为时间已经过去了很久，现在我已经不记得什么栈道、悬棺了，对于兵书宝剑、牛肝马肺也只是有一点模糊的印象。不过还是依稀记得白天甲板上满是游客，有人带着相机，有人拿着望远镜，有人背诵古诗作迁客骚人状，当然还有口若悬河的导游。

记得有次坐船时老妈还乘兴讲了王安石论三峡水的故事。说是苏东坡受王安石之托，要取一罐中峡水，结果苏东坡坐到下峡才想起这件事，于是就打了一罐下峡水应付差事，结果被王安石当场拆穿。王安石说：“上峡水性太急，下峡太缓。惟中峡缓急相半。（用此水煮茶）上峡味浓，下峡味淡，中峡浓淡之间。今见茶色半晌方见，故知是下峡。”这个故事听得同船人大为赞叹，纷纷取容器打水回家试验，我当时也兴致勃勃地试了一下，可惜结果已经忘记了。

其实王安石的原话是我刚才在网上找到的，我当然不可能记得这么清楚。可惜人生中的很多事情忘了就忘了，再也没有办法找回……

火车

小时候生活在山区，坐火车是可望而不可及的奢望。记得当地人最爱说的一句话就是：“火车一响，黄金万两！”后来到了平原地带，坐火车便成了司空见惯的事情。而随着自己收入的提高，我在火车上的待遇从一开始的站票，到硬座，再到硬卧。软卧从来没坐过，感觉有那钱不如直接飞机算了。

火车比轮船快，比长途汽车稳，就是哐当哐当的声音影响睡眠。不过在火车上能做的事情非常多，以前没有掌机、手机、笔记本电脑、MP4，光靠看书也可以打发很多时间。不过我个人认为，火车上最好的娱乐非打牌莫属。记得当年去南昌实习，六小时车程眨眼间就在打拖拉机的时间里消磨光了，搞得我们下火车时还言犹未尽，到了实习地点又战了一通宵。

在火车上接触形形色色的人也是很有意思的一件事情。每一趟火车坐下来我都有一些收获，最具现实意义的一回便是有人在下车时想用他的上铺票换我的下铺票。我问这是什么意思，他回答道：下铺票价格高，回去报销更值。原来如此！

说到火车，不可避免地要说到春节买票。记得来编辑部的第一年，我们还妄图通宵排队购票。当时离我们最近的临时售票点离编辑部只有一公里左右，结果我们一下楼便发现：排队的长龙已经到我们楼下了……从此以后我们便死了这条心。有一年我死活没买到直达的票，只好先上车再补票。车上有一群年轻人和我一个情况，一听说列车员要多收30大洋，立马喊道：“我们是XX报社的，我们要在明天的报纸上曝光你们的做法！”作为媒体同行，我当时深感骄傲，不过那列车员眼皮都没抬一下，直接把他的证件展示给众人说：“就算你们老板来了也是这个价！”

现在每年回家，我们基本上都是选择飞机。一方面是因为火车票太难买，另一方面也是因为飞机的确省时间。像我们长年在外工作，一年就春节有几天假，如果在路上耽误几天实在不合算。

其实关于坐飞机，我也有蛮多话想说的，只是因为篇幅问题，这次就点到为止了。虎年的大年初一和2010年的情人节是同一天，说起来还远在二月，实际上再通关几个游戏也就差不多到了。在外打工的读者朋友们可要有所准备了，这里先预祝大家一切顺利！

本期读者语录

宜宾 唐鹏瑶：我是一个关注UCG三年的九零后玩家，如今已经全掌机制霸。这全都是因为我有一个开明的妈妈，每期杂志都是妈妈帮我买的。

（玛娜回复：刚看到你的来信时差点看成“全机种制霸”，不过你的条件的确让很多人羡慕，啧啧……）



PSP·e族2A Vol.44

卷首策划
2009PSP游戏年度大赏
绚丽多彩 掌中世界

攻略e族
梦幻之星 携带版2
进阶攻略

中文e推
无双大蛇 魔王再临
增值版

PSP-3000抽奖活动继续，大奖等你拿
（本活动由PEGA、中天电子联合赞助）

本辑开始采用双D9光盘
1月16日 全国上市
一样的价格 更多的享受 敬请关注 PSP·e族





2009年动画年鉴

432页大32开+年度精选动画主题曲CD-ROM

献给动漫爱好者的
最强百科全书！
全年近200部动画权威点评
数十万字的海量详细介绍
年度重大动漫事件回放
近百余首动听主题曲打包奉上

《动画年鉴》系列”自从去年问世以来就广受动漫爱好者肯定，今年小编们再接再厉地推出《2009年动画年鉴》，力求将最全面最专业的动画点评献给大家。

1月17日 全国上市

怪物猎人3 官方小说

《闪光的猎人》+ 精选音乐CD



以冬多尔玛为活动据点的年轻大剑猎人莱嘉受到一名狩猎老手到“沙漠之大都市”洛克拉克去增长见识的邀请，于是便和新结识的重弩手凯莱斯以及看上去不怎么可靠的单手剑猎人托尔谢一起展开了旅程。从三个人相遇的那天开始，一连串超乎想像的激烈战斗便正式拉开了序幕！

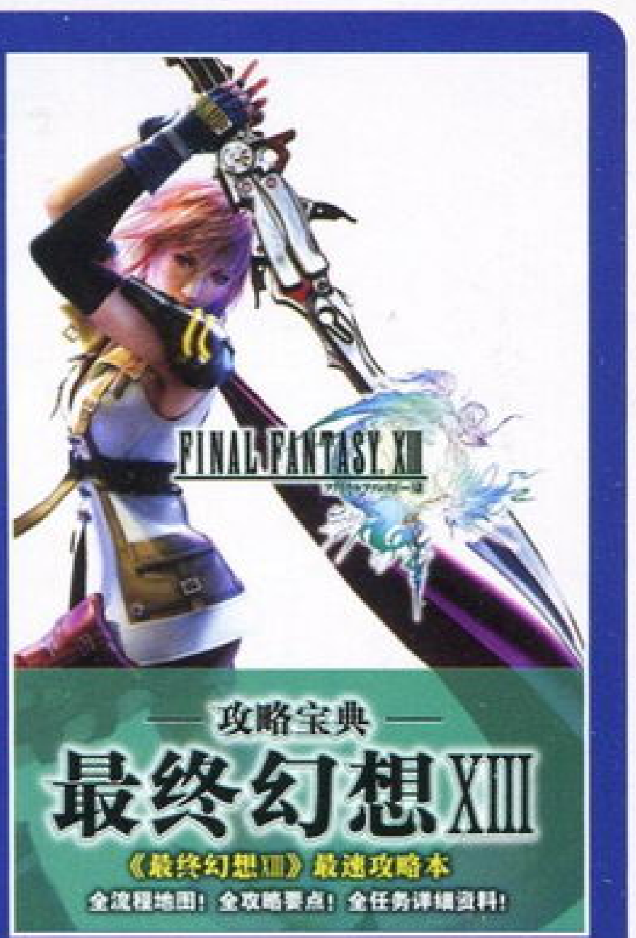
小说最大的特色莫过于采用了《怪物猎人3》的世界观为背景，即便抛开怪物、物品方面的天翻地覆不谈，变化极大的游戏系统也让本书与之前的系列作品之间产生了极大的差异，给人一种全新的体验。另外不得不提插画家布施龙太为小说绘制的插图实在是栩栩如生，为单纯的文字描述增色不少。



1月中旬 全国上市

最终幻想XIII 攻略宝典

224页详尽攻略+精选音乐CD



◆**全地图流程攻略，引领您畅游水晶世界！**
各个场景地图完全呈现
宝箱位置、强力敌人战斗指引一应俱全
◆**全部64个任务详尽解析，目标数据全公开！**
从简单到困难，所有任务巨细靡遗
让你在开战之前就对敌人情报了如指掌
◆**全部召唤兽技能介绍！**
全部六位召唤兽，各有特色，各有所长
谁是你的最爱？



已上市 各地报刊亭销售中
想要畅通无阻地完成剧情，本书就是您的不二之选！



怪物猎人狩猎志 Vol.7

120分精彩影像大餐

《怪物猎人 边境 Onlie》7.0更新之
大岩龙实战讨伐
32人共同狩猎，挑战数倍于老山龙体型的“绝岛主”
《怪物猎人3 tri》线上怪物大解析
恐暴龙、峰山龙、煌黑龙等线上BOSS完全接触
武具工房——铳枪的极意
一起来了解铳枪的实战要点及讨伐技巧
怪物实战讨伐
铳枪VS轰龙 | 大锤VS眠鸟、绿毛兽、迅龙
高手玩家演示的怪物实战讨伐影像



精美赠品
2010年狩猎台历

已上市 各地报刊亭销售中

潜龙谍影4 爱国者之枪 资料设定集



大16开精装全彩+迷你CD金曲



官方目前惟一资料设定集
期待一年半有余，终于推出
全书超七成原画从未公开
为你揭开MGS4的最后秘密

已上市 各地报刊亭销售中

战国无双3 官方资料设定集

160页正16开+精选音乐CD



受到广大动作游戏玩家们喜爱的《战国无双3》推出了首本官方资料设定集，本书中收录了39位武将的详细资料设定，帮助爱好者们更深入地了解角色丰富多彩的性格。

看 39位武将详细介绍
赏 大量官方设定画稿
品 设计者的创作感想
听 天籁原声音乐甄选

已上市 各地报刊亭销售中

掌机王SP 第127辑
2009 TV GAME大赏媒体评选
掌机篇结果出炉
大作情报&热门掌机游戏攻略满载！
1月13日 全国上市

爱图e族 2 GRAPHIC SHOW 第13辑
海量动漫美图尽在爱图e族
携手走进东方的绮丽世界
1月22日 全国上市

游小说 游戏剧情小说专门志 第34辑
血与火的激烈碰撞，爱与恨的缠绵悱恻
尽在游小说34辑
1月30日 全国上市

探索未知星域的征途再开！

精品公司 tri–Ace 之力作，PS3 的第一款《星之海洋》！

星之海洋 4 国际版

原名：STAR OCEAN 4 THE LAST HOPE INTERNATIONAL
发售日：预定 2010 年 2 月 4 日发售
平台：PS3
类型：角色扮演
制作：tri–Ace
发行：Square Enix

